Oyungezer ÖZEL

LEAGUE OF LEGENDS

SAYI: 05 I 10.00 ₺ (KDV Dahil)
oyungezer.com.tr/lol

PRO OYUNCU REHBERLERİ

Şampiyonlar için profesyonel oyunculardan taktik topladık!

ŞAMPİYON USTALIĞI

Ben bu şampiyonun ustasıyım deme, kanıtla!

+

- 30 ŞAMPİYON REHBERİ + YENİ ŞAMPİYON: **EKKO**
- NASIL İYİ OYUNCU OLUNUR? // BJK BOOTCAMP
- **GOGOiNG**'İN YÜKSELİŞ HİKÂYESİ // **KAAN KURAL** RÖPORTAJI

WİLD CARD'DA BEŞİKTAŞ FIRTINASI

Özel fotoğraflar, ilginç detaylar

İÇİNDEKİLER





ÖZEL SAYI #5

Oyungezer
SAYI: 05 - 06/2015

ISSN: 2148 - 0869

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Ateş Uluç, *ates@oyungezer.com.tr*

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, *sinan@oyungezer.com.tr*

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, *tugbek@oyungezer.com.tr*

Editörler
Deniz Kırca, *deniz@setimedia.com*
Eren Okka, *eren@oyungezer.com.tr*

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, *gizem@oyungezer.com.tr*

Serbest Yazarlar
Anıl İleri, *anil@oyungezer.com.tr*
Cengizhan Kervancı, *cengizhan@free2play.com.tr*
Ceren Karaköse, *ceren@oyungezer.com.tr*
Emre Karaoğlu, *emre@free2play.com.tr*
Gencer Fenercioğlu, *gencer@oyungezer.com.tr*

Web Geliştirme
Ozan Özkan, *ozan@setimedia.com*
Özer Özdoğan, *ozer@setimedia.com*

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti. Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885
Sancaktepe İstanbul
Tel: 0216 585 91 02, Faks: 0216 585 91 30

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



KÜÇÜK BİR RİCA...
Oyungezer Özel'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



LOL'E BAŞLARKEN

HEY SEN, OYUNA VAR MISIN?

EREN OKKA

Bu dergiyi elinde tutuyorsan, sen de bizdensin. Son birkaç yıldır en çok vakit ayırdığımız eğlencelerden biri *League of Legends* oynamak. Bazen bir maç yapıp çıkıyoruz, bazense saatlar boyunca başından kalkamıyoruz. Kendimiz oynamaya fırsat bulamasak bile oynayanları izliyor, onlardan bir şeyler öğrenmeye çalışıyoruz. "Biz" derken küçük bir topluluktan bahsetmiyoruz; dünyada her ay 70 milyondan fazla insan *League of Legends* oynuyor. Eğer sen de bizim gibiysen, bil ki yalnız değilsin. *League of Legends*'a yeni başlıyorsan da hiç sorun değil, bu dergide senin için de bir şeyler var. Sen, siz, hepiniz; aramıza hoş geldiniz!

KAYIT VE SUNUCU SEÇİMİ

Yola çıkmadan önce ilk yapmanız gereken şey **tr.leagueoflegends.com** adresinden oyunun kurulum dosyasını indirmek ve ücretsiz bir üyelik açmak. Seçebileceğiniz birden fazla sunucu var, ama eğer oyunu Türkçe oynamak, özel indirimlerden ve avantajlardan faydalanmak istiyorsanız **Türkiye Sunucusu**'na kayıt olmalısınız.

Eğer hâlihazırda bir *League of Legends* oyuncusuysanız, başka bir sunucuda (örn. EU West) hesabınız varsa, yeni bir hesap açmaktansa bu hesabınızı Türkiye Sunucusu'na aktarabilirsiniz. Yapmanız gereken şey oyun içi mağazaya girmek, *Account* sekmesini açmak ve *Transfer to Turkey* biletini seçerek işlemi onaylamak. Bilgisayarınızda *League of Legends* yüklüyse Türkiye Sunucusu'na geçiş için oyunu baştan kurmanıza gerek yok. Oyunu ilk çalıştırdığınızda karşınıza çıkan pencerenin sağ üstündeki sunucu ismine tıklamanız, *Regional Settings*'ten *Turkey*'i seçip onaylamanız yeterli. Türkçe dil dosyaları indirildikten sonra *Oyna* düğmesine basıp giriş yapabilirsiniz.

NASIL OYNANIR?

League of Legends'daki her oyuncu **Sihirdar** olarak adlandırılıyor ve her sihirdarın (üyelikte seçtiğiniz kullanıcı adından farklı) bir adı ve simgesi var. Oyuna giriş yaptığınızda açılan, tepesinde kocaman bir Oyna düğmesi bulunan pencere, sihirdarınızı kontrol ettiğiniz bölüm. *Profil* sayfasından o anki durumunuzu, geçmiş karşılaşmaları, sahip olduğunuz şampiyonları, sihirdarınızı kuvvetlendiren rün, kabiliyet ve büyüleri görüntüleyebilirsiniz.

Yaptığınız her karşılaşma sonucunda deneyim (XP) ve İtibar Puanı (IP) kazanıyorsunuz. Deneyim kazandıkça seviye atlayıp yeni kabiliyetlere kavuşuyor, İtibar Puanlarını ise mağazada (örneğin şampiyon satın almak için) harcayabiliyorsunuz. Oyunda bir de Riot Puanı (RP) olarak bilinen bir para birimi var. Türk lirası karşılığında satın alınan RP'lerle örneğin şampiyonlarınıza değişik kostümler giydirebiliyorsunuz, fakat bu kostümlerin oynanış üzerinde bir etkisi bulunmuyor. Diğer bir deyişle, *League of Legends*'da gerçek para harcayarak satın aldığınız içerikler, diğer oyunculara karşı bir üstünlük sağlamıyor.

ŞAMPİYONLAR LİGİ

League of Legends'ın esas oyun kısmında ise Şampiyon adı verilen kahramanları yönetiyoruz. Hepsinin de hem tasarımı hem de oynanışı kendine has; kendinize göre bir tane bulamamanızın imkânı yok. Oyuna sürekli yeni şampiyonlar ekleniyor ve diğerleri de güncelleniyor. Biz bu yazıyı hazırladığımız sırada **124 şampiyon** vardı, siz okuduğunuz sırada bu rakam daha da artmış olmalı. Başlangıçta herhangi bir şampiyona sahip değilsiniz ama hafta başı değişen ücretsiz şampiyon rotasyonu sayesinde her hafta on tanesini deneyip, birkaç ay içinde hepsini öğrenebilirsiniz.

Tam anlamıyla bir takım oyunu olan *League of Legends*'ın şampiyonları karşılaşma esnasında farklı roller üstleniyor. Sihirdar profilinizdeki ilgili sekmede görebileceğiniz üzere şampiyonlar Büyücü, Destek, Dövüşçü, Nişancı, Suikastçı ve Tank rollerine ayrılmış durumda. Fakat bu kabaca bir sınıflandırmadan ibaret ve bazı şampiyonların kimi zaman başka rollerde de oynandığını görebilirsiniz. İlerleyen sayfalarda şampiyon seçimi ve rollerini detaylı bir şekilde anlatacağız.

NEREDEN BAŞLAMALI?

League of Legends'a yeni başladıysanız ilk başta uğramanız gereken yer Eğitim bölümleri. Sonsuz Uçurum'daki **Temel Eğitim**'de temel oynanış prensiplerini, Sihirdar Vadisi'nde geçen **Savaş Eğitimi**'nde ise dahasını öğrenebilirsiniz. Eğitim'in ardından Klasik oyun modunda Giriş ve Başlangıç zorluk seviyelerinde **Yapay Zekâya Karşı** en azından birkaç maç yapmanızı öneririz. Başka oyuncularla birlikte, bilgisayar kontrolündeki beş düşman şampiyona (bot) karşı yapacağınız bu maçlar size hangi durumda nasıl davranmanız gerektiğine dair tecrübe katacaktır.

Oyundaki PvP, **Normal** ve **Dereceli** karşılaşmalar olmak üzere ikiye ayrılıyor. Dereceli karşılaşmalara ancak oyunda 30. seviyeye ulaşıp 16 adet şampiyona sahip olduktan sonra giriş yapabilirsiniz. Ancak son seviyeye ulaşsanız dahi hemen dereceli oyunlara girmeniz önerilmez, dolayısıyla oyunun en çok vakit geçireceğiniz bölümü normal karşılaşmalar olacak.

ARAYÜZ VE AYARLAR

OYUN EKRANINA HÂKİM OLMANIN SIRLARINI PAYLAŞIYORUZ

EREN OKKA

League of Legends'ın gayet basit ve anlaşılır bir kullanıcı arayüzü var. Biz bu yazıda özellikle yeni başlayan oyuncuların farkına varmadığı, varsa dahi önemini kavrayamadığı bazı detaylara değineceğiz.

KISAYOLLAR VE DİĞER SEÇENEKLER

Oyun esnasında klavyenizden Escape tuşuna basarak ulaşabileceğiniz *Seçenekler* penceresi adeta dolup taşıyor. Bu penceredeki *Kısayol Tuşları* bölümünü üşenmeyip okursanız birçok faydalı kısayol keşfedebilirsiniz. Mesela bir yeteneğe seviye atlatmak için üzerine fareyle tıklamak yerine, Ctrl'e basılı tutup yeteneğin kısayol tuşuna basabilirsiniz. Benzer şekilde Alt+W gibi bir kombinasyonla ilgili yeteneği kendi üzerinizde kullanabilir, örneğin kendinizi hızlıca iyileştirebilirsiniz.

Normalde çoğu yeteneği kullanmak için önce **Q-W-E-R** tuşlarından birine basmanız, ardından hedefinizin üzerine fareyle tıklamanız gerekir. Otomatik Kullan sayesinde bir yeteneği fare imlecinin bulunduğu yerde tek tuşla kullanabilirsiniz. Bu özellik, alışması biraz zor olsa da, yetenekleri daha seri kullanmanızı sağlar.

Son olarak (profesyonel oyuncular tarafından sıkça kullanılan) şu tuşları bilmenizde fayda var: **A** veya **X** tuşuna basarak bir yere tıkladığınızda şampiyonunuz tıkladığınız yere gider, ama normalden farklı olarak, önüne bir düşman çıkarsa hemen durup saldırmaya başlar. **S** tuşu şampiyonunuzu siz ona yeni bir emir verene dek durdurur. **H** tuşuna bastığınızdaysa şampiyonunuz hareket etmez fakat menzilinde bir hedef varsa saldırmayı sürdürür.

Seçenekler penceresinin diğer bölümlerinde de kayda değer bazı özellikler bulunuyor, kurcalayın. Aralarından özellikle *Arayüz* bölümü *Sohbet* başlığı altındaki *Zaman etiketlerini göster* seçeneğini mutlaka etkinleştirin. Böylelikle sohbet ekranında kimin neyi ne zaman yazdığını anlarsınız.

SOHBET KOMUTLARI

Oyun içinde Enter tuşuna basıp takım arkadaşlarınızla iletişim kurabilirsiniz. Shift+Enter'a bastığınızda sohbet penceresinde "/all" yazısı çıkar ve devamına yazdıklarınız rakip takım tarafından da görülebilir. Bu özelliği açmak için *Arayüz* bölümü *Sohbet* başlığı altındaki *[Tüm] Sohbet (Eşleştirmeli)* seçeneğini işaretlemeniz gerek.

Arkadaş listenizdeki sihirdarlarla mesajlaşmak mı istiyorsunuz? Diyelim ki *Goyun* adlı arkadaşınıza bir özel mesaj atmanız gerekiyor. Sohbet penceresine şunu yazın:

/w Goyun Akşam maça geliyor musun?

Size en son mesaj gönderen oyuncuya, ismini tekrar yazmaya gerek kalmadan şu şekilde yanıt verebilirsiniz (komuttan sonra iki boşluk bıraktığınızdan emin olun):

/r Tamam, akşam görüşürüz!

Bunun dışında **/surrender** veya **/ff** komutunu kullanarak teslim olma oylamasını başlatabilirsiniz. **/joke** ile espri yapar, **/dance** ile dans eder, **/taunt** ile rakiple dalga geçer ve **/laugh** ile kahkahalarla gülebilirsiniz. Kısa yoldan eğlenmek için Ctrl'e basılı tutup **1-2-3-4** tuşlarına basın.

Kısayol tuşlarına alışamazsanız, Seçenekler penceresinden değiştirebilirsiniz.

OTOMATİK KULLAN SEÇENEĞİNİ AÇARSANIZ ŞAMPİYON YETENEKLERİNİ ÇOK DAHA HIZLI KULLANABİLİRSİNİZ, AMA ALIŞMASI ZORDUR.

İŞARETLER

Takım arkadaşlarınızla iletişim kurmak hayati önem taşıyor, ama sohbet penceresine bir şeyler yazmaya her zaman vaktiniz olmayacak. *League of Legends*'da Uyarı ve Çekilme olmak üzere, klavyenin **G** ve **V** tuşlarıyla kullanılan iki temel işaret var. Kullanmak için önce işaret tuşuna, sonra da haritada işaret etmek istediğiniz noktaya tıklamanız yeterli. Bir rakip şampiyon ya da kuleyi hedef göstermek için doğrudan onun üstüne de tıklayabilirsiniz.

Üçüncü Sezon sonrasında gelen bir güncelleme sayesinde "Tehlike", "Yoldayım", "Bana Yardım Et" ve "Rakip Kayboldu" şeklinde daha açıklayıcı işaret seçeneklerine kavuştuk. İşaretleri kullanırken fare tuşunu basılı tutarsanız bu seçenekleri görüntüleyebilirsiniz; örneğin fareyi sağa doğru sürükleyip bırakırsanız "Yoldayım"ı seçmiş olursunuz. Ya da örneğin rakibiniz ortadan kaybolduğunda, sohbet penceresine "ss" (missing) ya da "mia" (missing in action) yazmak yerine koridorunuzda bir "Rakip Kayboldu" uyarısı bırakırsınız, takım arkadaşlarınız daha dikkatli olur.

OYUN MODLARI VE HARİTALAR

ADALET MEYDANLARINA DETAYLI BİR BAKIŞ

EREN OKKA

Oyundaki başlıca modlar Klasik, Dominion ve ARAM olarak üçe ayrılıyor. Sihirdar Vadisi ve Uğursuz Koruluk haritalarında oynanan Klasik oyun modu için MOBA oyun türünün ve dolayısıyla *League of Legends*'ın özü diyebiliriz. Farklı bir oynanış sunan Dominion modu, Kristal Kayalık haritasındaki bir dizi noktayı ele geçirip mümkün olduğunca uzun süre boyunca elinde tutmak üzerine kurulu. ARAM'da ise rastgele seçilen şampiyonların Sonsuz Uçurum'daki tek bir koridor üzerinde mücadelesine tanık oluyoruz.

Eğer bunlardan sıkılırsanız, Özel Oyun modunda herhangi bir haritayı seçip kendi oyununuzu oluşturabilirsiniz. Bir arkadaşınıza meydan okumak ya da ufak bir turnuva düzenlemek için idealdir. Dilerseniz oyununuza şifre koyup tanımadığınız insanların katılmasını engelleyebilirsiniz. Eğer rast gelirseniz, kısıtlı bir süre boyunca açık kalan Sınırlı Oyun Modlarını da mutlaka deneyin. Birimiz Hepimiz İçin, Hesaplaşma, Altıda Altı, Ultra Rekabet Faktörü, Yükseliş, Poro Kralı Efsanesi ve Dost Kazığı gibi çok tuhaf ve acayip eğlenceli modlar çıkabilir karşınıza.

KLASİK: *SİHİRDAR VADİSİ*

Sihirdar Vadisi haritası iki takımın merkezi arasında uzanan üç koridor ve aralarında yer alan ormandan oluşur. Her koridor üçer kule ve birer inhibitör, merkezlerse ikişer kuleyle korunur. Kuleleri haritanın ortasından başlayıp düşman merkezine doğru sırayla yıkmalı, inhibitörlerden en az birini etkisiz hale getirmelisiniz. Merkezi yok ettiğiniz anda zafer sizindir!

Ormanda 01:55'te beliren dörder canavar kampı ve ikişer adet güçlü canavar bulunur. Gromp, Alacakurtlar, Keskingagalar ve Kayacıllar, üzerinde Çarp sihirdar büyüsü kullanıldığında ortaya çıkan farklı birer etkiye sahiptir. Güçlü canavarlar ise son vuruşu yapan şampiyona bir süreliğine ek özellikler katar. Kırmızı Korkabuk öldürüldüğünde, normal saldırıların rakibi yavaşlatmasına ve zaman içinde hasar vermesine neden olan Közden Sorguç güçlendirmesini verir. Mavi Gözcü ise yetenek bekleme sürelerini azaltan ve mana geri kazanma hızını artıran Sezgi Sorgucu ile donatılmıştır.

Nehrin alt kısmında 02:30'da beliren **Ejderha** çok daha güçlü bir canavardır, dolayısıyla grup halinde saldırmak daha iyi sonuç verir. Ejderha'yı öldüren takım, beş kademeden oluşan kalıcı güçlendirmeler kazanır. Bunlar sırasıyla %6 ek saldırı gücü ve yetenek gücü, kulelere ve yapılara fazladan %15 hasar, %5 ek hareket hızı, minyonlara ve canavarlara fazladan %15 hasar ve önceki tüm güçlendirmelerin etkisini 3 dakika boyunca ikiye katlayan son bir güçlendirmedir. Ejderha, öldükten 6 dakika sonra yeniden canlanır.

Oyundaki en güçlü canavarsa 20:00 itibarıyla nehrin üst kısmındaki oyukta beliren ve öldükten 7 dakika sonra yeniden canlanan **Baron Nashor**'dur. Baron'u öldüren takımdaki her oyuncu 600 deneyim puanı, 300 altın ve özel bir güçlendirme kazanır. Bu güçlendirme oyunculara 3 dakika boyunca fazladan saldırı ve yetenek gücü verir, başlangıç platformuna dönüş büyüsünün süresini 4 saniyeye indirir ve yakındaki minyonların saldırı ve savunma özelliklerini artırır. Önemli bir detay, güçlendirmenin yalnızca Baron öldürüldüğü an hayatta olan takım arkadaşlarınıza verildiğidir.

KLASİK: *UĞURSUZ KORULUK*

Üçe üç karşılaşmalara olanak tanıyan, karanlık bir atmosfere sahip bir haritadır. Boyut olarak Sihirdar Vadisi'nden küçük olmakla birlikte merkezler arasında üç yerine iki koridor ve her koridorda ikişer kule barındırır. Oyuncular, Uğursuz Koruluk'a normalden daha fazla altınla başladığı için eşya alım seçenekleri daha fazladır.

Uğursuz Koruluk'taki iki koridorun arasında, haritanın ortasında tek bir ormanlık bölge vardır. Bu haritada totem kullanılamadığı için rakiplerinizi pusuya düşürmek, kaçarmış gibi yapıp onları hazırlıksız yakalamak kolaydır. Haritanın en üst kısmındaki açıklık, 10:00'da ortaya çıkan **Zehirçene**'nin yuvasıdır. Uğursuz Koruluk'un en güçlü tarafsız canavarı olan bu devasa, hortlamış örümcek, Baron Nashor ile yarışamasa da gayet kuvvetlidir. Özellikle art arda vuruşları ve ağ atma yeteneği can sıkar. Zehirçene'yi yendiğinizde tüm takımınıza altınla beraber fazladan saldırı hızı, bekleme süresinde azalma, can ve mana yenilenmesinde hızlanma katan bir güçlendirme kazandırmış olursunuz. Zehirçene, öldükten 5 dakika sonra yeniden dirilir.

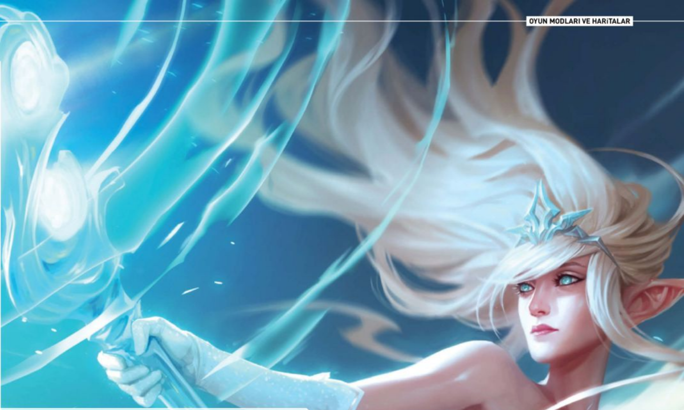
Uğursuz Koruluk'un ormanında, 03:00'da açılan ve kontrol eden takıma çeşitli avantajlar sağlayan iki sunak bulunur. Bir sunağı ele geçirmek için bir süre üzerinde beklemeniz yeterlidir ve üzerinde bekleyen dost şampiyonların sayısı ne kadar fazlaysa bu süre o kadar kısalır. Ele geçirilen bir sunak 90 saniyeliğine kilitlenir, rakip oyuncuların kontrolüne giremez. Bir sunağı ele geçirdiğinizde, takımınızdaki herkes her minyon öldürüşünde fazladan +3 altın kazanır. İkisini birden ele geçirmekse saldırı ve yetenek güçlerine %10 artı verir.


Klasik: Sihirdar Vadisi

DOMINION: *KRİSTAL KAYALIK*

Bu haritanın temel oyun mekaniği, hedef noktalarını ele geçirmek üzerine kurulu. Beş adet noktadan birini ele geçirmek için üzerine tıklayıp bir süre ona odaklanmanız gerekiyor. Hareket eder, saldırıya uğrar ya da bir yetenek kullanırsanız ele geçirme işlemi sona erer. Karşı takımdan daha fazla sayıda noktayı kontrol altında tuttuğunuzda düşmanın merkezi can kaybetmeye başlar. Kim karşı takımın merkezini sıfır cana ilk düşürürse oyunu o kazanır.


ARAM: Sonsuz Uçurum



Kristal Kayalık'ta ilk 1 dakika 20 saniye boyunca başlangıç platformundan ayrılamıyorsunuz, fakat oyun başlar başlamaz yüksek tempolu bir mücadele ve koşuşturmaca sizi bekliyor. Zaman ilerledikçe takımınıza belirli bir noktayı rakip takımdan önce ele geçirmenizi gerektiren bazı görevler verilebilir. Bu görevleri başarıyla yerine getirdiğinizde takımınıza bir güçlendirme kazandırmış olursunuz.

Hedef noktalarının yer aldığı çemberin iç kısmında büyük bir tarafsız bölge bulunuyor. Bu bölgede diğer haritalardaki gibi tarafsız canavarlar olmasa da, stratejik önem taşıyan bazı noktalar var. Tarafsız bölgenin çevresi boyunca dizilmiş can yadigârlarını aldığınızda can ve mana değerlerinizin bir kısmı anında yenilenir ve ayrıca puan kazanırsınız. Yadigârlara göre sayıca daha az olan hız sunakları ise üzerinden geçtiğinizde hareket hızınızı kayda değer ölçüde artırır.

Haritanın tam orta noktasında, her iki takım için ayrı ve yan yana iki adet güçlendirici bulunuyor. Bu güçlendiriciyi almak için hedef noktalarında olduğu gibi bir süre üzerinde odaklanmanız gerekir ve aldığınızda iki özel güç kazanmış olursunuz. Bunların ilki olan Kalkan, size 250 can değerinde kalkan verir ve 10 saniye boyunca hasar almazsanız etkisi yenilenir. İkinci güç olan Şimşek'in ise normal saldırılarınızı ve yeteneklerinizi kullandıkça birden fazla rakibe sıçrayıp hasar veren (Statikk Hançer gibi) bir etkisi vardır.

ARAM: *SONSUZ UÇURUM*

"All Random All Mid"in kısaltması olan bu modda, adı üstünde, şampiyonlar rastgele seçiliyor ve herkes ortada savaşıyor. Kullanılabilir şampiyonlardan bir tanesi (önceden satın aldıklarınız ve haftalık ücretsiz şampiyonlar arasından) gelişigüzel seçilse de iki defaya mahsus yeniden "zar atma" şansınız var. Tekrar seçim yapmadan oynadığınız birkaç karşılaşmadan sonra bu hakkınız yenileniyor.

Sonsuz Uçurum'daki hedefimiz yine düşman merkezini yıkmak olsa da her şey basite indirgenmiş durumda: Haritada sadece bir adet koridor, her koridorda ikişer kule ile birer inhibitör ve merkezleri koruyan ikişer kule daha var. Orman yok, orman olmadığı için orman canavarları da yok, başlangıç platformuna dönüp can yenilemek yok, ölmeden alışveriş yapmak yok... Kısacası ölmek var, dönmek yok!

Sonsuz Uçurum'a tüm şampiyonlar 3. seviyede başlıyor. Diğer bir deyişle daha oyuna başlar başlamaz üç yeteneğinizi birden açma, ya da içlerinden birini daha fazla güçlendirme şansına sahipsiniz. Benzer şekilde başlangıçta sahip olduğunuz altın miktarı da fazla; böylelikle daha en baştan sağlam bir-iki eşya ve bir sürü iksir depolayabiliyorsunuz. Başlangıç platformuna dönüp iyileşmek mümkün olmadığı için can ve mana yenileyen eşyalar daha çok önem kazanıyor. İyi haber şu ki haritadaki köprünün iki kenarında boylu boyunca dizilmiş can yadigârları bulunuyor. Bu yadigârları topladığınızda kısa süreliğine can ve mana değerleriniz iyileşiyor.

Bir de not: Poro'lara bisküvi vermeyi unutmayın!

LEAGUE OF LEGENDS'DA HERKESE UYGUN BİR OYUN MODU VAR!

ŞAMPİYON SEÇİMİ

DOĞRU SEÇİMLER OYUNU KAZANDIRIR

EREN OKKA

Efsaneler Ligi'ni bu kadar heyecan verici kılan en önemli ayrıntı şampiyonlar olsa gerek. Klasik bir strateji oyununda olduğu gibi sıradan birimleri yönetmek yerine, burada her biri kendi öykülerine sahip eşsiz kahramanların suretine bürünüyoruz.

Oyundaki yüz yirmi civarı şampiyon hem saldırı ve savunma güçleri, hem de yetenekleri bakımından birbirinden ayrılıyor. Kimi o kadar dayanıklı ki indirmek için birkaç kişi birleşip saldırmanız gerekiyor. Kimi düşük sağlık ve savunma değerlerine rağmen bu açığını olağanüstü hasar gücüyle kapatıyor. Bazıları takım arkadaşlarına destek olmakta ustalaşırken, bazılarını başlangıçta azıcık beslediniz mi kartopu gibi büyüyüp güçleniveriyor... Peki, onca şampiyon arasından hangisini seçeceğiz?

ŞAMPİYON KİM?

Öncelikle şurada anlaşalım: "En güçlü şampiyon" diye bir şey yok. Her şampiyonun kendine göre güçlü ve zayıf yanları, hepsinin kendine göre bir oynanış tarzı var. Zaman zaman bazılarının oyuncular tarafından daha sık tercih edildiğini, bazılarınınsa düşüşe geçtiğini göreceksiniz. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte bu dengeler hep değişir.

Eğer oyuna yeni başladıysanız yapmanız gereken şey, size sunulan ücretsiz şampiyonları sırayla denemek. Ücretsiz şampiyon rotasyonu,



on adet şampiyonu herkes için oynanabilir kılar ve bu şampiyonların listesi her hafta değişir. Dolayısıyla gidip mağazada bir kuruş para harcamasanız dahi sürekli yeni şampiyonlar deneyebilirsiniz.

HER ŞAMPİYONUN KENDİNE GÖRE GÜÇLÜ VE ZAYIF YANLARI, HEPSİNİN KENDİNE GÖRE BİR OYNANIŞ TARZI VAR

Şampiyonları denedikçe bazılarını kendinize daha yakın hissedeceksiniz. Kiminin dış görünüşü hoşunuza gidecek, kiminin efsanesine hayran kalacaksınız, kiminin oynanış tarzı ilginç gelecek. Dergimizin son bölümündeki rehberleri okuyarak şampiyonlar hakkında detaylı bilgi sahibi olabilirsiniz. Oynanışlarına birinci elden tanık olmak isterseniz de internet üzerinden (örneğin **www.twitch.tv** veya **yayincilar.leagueoflegends.com.tr**) canlı yayın yapan profesyonel oyuncuları izlemenizi öneririz.

SEÇİM EKRANI

Oyunda bir maça başlamadan önce her seferinde şampiyon seçim ekranıyla karşılaşacaksınız. Bu ekranda yukarıdaki geri sayım bitene kadar şampiyonunuzu, kostümünü, rün ve kabiliyet sayfalarınızı ve sihirdar büyülerinizi seçmeniz gerekiyor. Kostümler ne kadar cafcaflı da olsa oynanış üzerinde bir etkisi bulunmaz, sadece gösteriş amaçlıdır. Sevdiğiniz şampiyonları özel kostümleriyle görmek keyifli, o ayrı.

Seçim ekranında takımınızdaki diğer oyuncu-

BUZBICAKLI İRELİA



larla sohbet edebilirsiniz. Sessiz kalmayın. Selam verin, hangi rolü tercih ettiğinizi söyleyin. Oyuna girer girmez bir şampiyonu seçip kilitlemeyin. Herhangi bir anlaşmazlığa düşerseniz oyunu terk etmek yerine çözüm üretin. Unutmayın ki şampiyon seçim ekranını terk ederseniz ceza alırsınız ve belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz. Arka arkaya terk ettiğiniz oyunlarda bu süre uzar. Eğer dereceli bir karşılaşmadan kaçarsanız ayrıca lig puanı kaybedersiniz.

SEÇİM ÖNCELİĞİ

Bazen oyuncular şampiyon seçim ekranı açılır açılmaz örneğin "MID" diye bağırır, sonra da "ilk ben yazdım", "hayır ben yazdım" diye kavgaya tutuşur. Bu konuda bilmeniz gereken iki acı gerçek var:

1. Kendi yazdıklarınız bilgisayarınızda anında görünse de, oyun sunucusu üzerinden başka oyunculara ulaşması zaman alır. Onların bilgisayarında önce kimin yazdığı farklı görünebilir. Dolayısıyla önceliğini ispat etmek için kopyala & yapıştır yapmanın bir anlamı yok.

2. Kimin ilk yazdığının hiçbir önemi yok.
Eğer illa ki bir sıra gözetecekseniz listede ismi yukarıda gözüken önce seçsin (Sıralı Seçim modunda zaten kural böyledir). Hem bu sayede başkalarını sırf internet bağlantısı veya bilgisayarı daha yavaş olduğu için cezalandırmış olmazsınız.

Riot Games'in bu soruna getirdiği çözümlerden biri olan Takım Kurucu sayesinde önceden "ben şununla oynamak istiyorum" deyip artık ona göre oyun aratabiliyorsunuz, aklınızda bulunsun.

TAKIM UYUMU VE DENGE

Şampiyon seçerken kendinize sorduğunuz soru "Bu maç ne oynamak istiyorum?" değil, "Takımımda bu oyuncular varken, kazanmamız için ne seçmeliyim?" olsun.

Herkes şampiyonunu seçtikten sonra bazen bir de bakarsınız ki takımınızda büyücü yok. Saldırı ve yetenek gücü arasında bir denge kurmazsanız işi zora sokarsınız. Siz saldırı gücüne abanırsanız karşı takım zırhları kuşanır, doğru düzgün hasar veremezsiniz. Herkes yetenek gücü hasarı veriyor olsa, rakipleriniz büyü direncine yüklenir. Fakat eğer dengeli bir takım kurarsanız, farklı türden savunma eşyalarına daha fazla altın harcamak durumunda kalırlar.

Seçtiğiniz şampiyonun güçlü ve zayıf yönlerini, oyunun hangi aşamalarında daha etkili olduğunu bilin. Bazı şampiyonlar oyunun başında diğerlerine göre kuvvetlidir ama oyun ilerledikçe zayıf kalır. Bu durumda erkenden oyunu bitirmeye bakın. Eğer tam aksine takımınız oyun uzadıkça güç üstünlüğünü ele geçirecek cinstense oyunu mümkün olduğunca uzatmaya, bu sırada eşyalarınızı geliştirmeye çalışın.

KARŞI SEÇİM YAPMAK

Kapalı Seçim modunda karşı takımın şampiyon seçimlerini oyun başlatılana dek göremiyoruz, dolayısıyla bu başlık sadece Sıralı Seçim için geçerli. Sıralı Seçim'de önce her iki takım da üçer şampiyon yasaklama hakkını kullanır, ardından şampiyon seçimine geçilir. Diğer takımın hangilerini seçtiğini görebildiğiniz için, buna karşı bir strateji geliştirebilirsiniz. Eğer karşı takımın seçtiği şampiyonların zayıf yönlerini biliyorsanız, bunu avantajınıza kullanın.

Diyelim ki orta koridor oyuncusu olarak Lux seçildi. Bildiğiniz üzere Lux'ın tehlike anında kaçmak için kullanabileceği bir yeteneği yoktur, ancak sizi bir süre yerinize sabitleyebilir veya yavaşlatabilir. Karşısına Fizz gibi bu yeteneklerden kaçınıp aradaki mesafeyi kat edebilecek bir şampiyon seçerseniz kazanma şansınızı artırırsınız. Bir başka örnek olarak alt koridorda destek amaçlı oynayan Leona'yı ele alalım. Leona, sersemleten yetenekleriyle can sıkar. Yakalandığınızda ölmeseniz de çok hasar alırsınız. Ama siz karşısına Morgana seçerseniz, doğru zamanlamayla kullandığınızda Kara Kalkan yeteneği Leona'yı tamamen etkisiz kılar.

Eğer rakip takım bunları gözetip size karşı seçim yaptıysa, zayıf yönünüzü kullanmasına izin vermeyecek şekilde oynamaya çalışın. Örneğin oyunun başlarında fazla açılmayın, kulenizin altında güvende oynayın. Ya da seviye üstünlüğünü ele geçirir geçirmez (diyelim ki ondan önce 6. seviye oldunuz) üzerine çullanın.



ROL PAYLAŞIMI

Rehberimizin bir sonraki bölümünde meta oyunu ve rolleri detaylı olarak anlatacağız, şimdilik şu kadarını bilmeniz yeterli:

- **Üst koridora bir dövüşçü/tank gider.**
- **Ormanda ormancı dolaşır ve o da genelde dövüşçü/tanktır.**
- **Orta koridordaki şampiyon genellikle bir büyücü veya suikastçıdır.**
- **Alt koridorda bir nişancı ve yanında bir destek şampiyonu bulunur.**



Herkesin daha iyi oynadığı bir rol mutlaka vardır. Seçim ekranında bunu belirtin, ama fazla ısrarcı olmayın. Olur da maçı kaybederseniz, sonradan "bana X oynatmadınız, o yüzden kaybettik" gibi şeyler de söylemeyin; kimseye bir faydası dokunmaz. Gerektiğinde her rolü oynayabilmek sizin sorumluluğunuz. "Ben ormancı oynayamıyorum" bir bahane değil, eğer oyunda iyi bir yerlere gelmek istiyorsanız paşa paşa öğreneceksiniz. Her rolden iyi bildiğiniz en az iki şampiyon olsun. Dereceli maçlara girmeden önce yapay zekâya karşı, sonra da normal oyunlarda bol bol pratik yapın. Sürekli tek bir şampiyonu seçip onunla oynamaya çalışırsanız, şampiyonunuz yasaklandığında dımdızlak ortada kalırsınız. Sevmediğiniz rollere alışmaya çalışın. Örneğin genelde destek rolünü oynamak isteyenlerin sayısı azdır, ama ligde hızla yükselmenin (ve hatta insanların gönlünü kazanmanın) en garantili yollarından biri de iyi bir destek oyuncusu olmaktır.



ROLLER VE META OYUN

OYUNU KİTABINA GÖRE OYNAYIN

EREN OKKA

Bir sürü şampiyon, her biri birbirinden farklı deyip durduk rehber boyunca. Yalnızca dış görünüşleri değil, oynanış tarzları da değişik dedik. Peki, bu şampiyonları farklı kılan ne?

Fantastik bir dünyada geçen devasa çevrimiçi oyunlarda alışık olduğumuz standart formül şudur: Irkınızı, cinsiyetinizi ve tipinizi belirledikten sonra bir de karakter sınıfı seçersiniz. Bu belki elinde kılıcı ya da baltasıyla bir yakın dövüşçü olur, belki de kırılgan ama uzaktan yüksek hasar veren büyücü. Warrior, mage, priest, rogue... Yarattığınız bu karakterle yaşar, seviye atlatırsınız. *League of Legends* böyle bir oyun değil. MOBA türünde kalıcı bir dünyadan ziyade savaş arenalarında gerçekleşen kısa süreli maçlar var. Bu maçlarda her seferinde farklı bir kahramanın rolüne bürünüyoruz. Maç boyunca o kahramana seviye atlatıp yeteneklerini geliştiriyoruz, ama her maçta yine sıfırdan başlıyoruz. Bu kahramanlar yani şampiyonlar birbirinden ne denli farklı yeteneklere sahip olursa olsun, DVO'lardaki gibi sınıflara ayrılmış durumda: Okçusu, büyücüsü, dövüşçüsü, hepsi burada.



ŞAMPİYON SINIFLARI



BÜYÜCÜ: Yetenek gücü üzerine yoğunlaşan şampiyonlardır. Saniyeler içerisinde rakiplerine çok yüksek hasar verebilir, zamana bağlı hasar veren büyüler yapabilir, tek bir hedef yerine belirli bir alan üzerinde etki gösteren büyüleriyle takım savaşlarının kaderini belirleyebilirler. Birkaç istisna dışında hepsi mana gücüne bağımlıdır. Genellikle sağlıkları ve savunma güçleri zayıf, hareket kabiliyetleri ve kaçış olanakları sınırlı olduğundan, hayatta kalabilmek için takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.



DESTEK: Öncelikli görevi takım arkadaşlarına destek vermek olan şampiyonlardır. Dostlarını iyileştiren veya kısa süreliğine saldırılardan koruyan, düşmanlarını etkisiz hale getiren yeteneklerle donatılmışlardır. Destek şampiyonları ihtiyaç duydukları geliri minyon öldürmek yerine zamana bağlı altın kazandıran eşyalarla sağlar ve satın alma aşamasında hare etkisiyle etrafındaki tüm şampiyonları güçlendiren/güçsüzleştiren eşyaları tercih ederler. Haritanın önemli yerlerine totemler dikerek harita kontrolünü sağlamak da başlıca görevlerindendir.



'META OYUN' KAVRAMI

Satrançta imkânınız olsa bütün taşları vezirle değiştirmek istersiniz. Burada böyle bir şey yok; burada önemli olan takım oyunu. Takım olmanın, takım olarak oynamanınsa bazı kuralları var.

İdeal takım oluşumu nedir? Onca şampiyon arasından hangilerini seçeceğiz? Seçtiğimiz şampiyonları haritada ne şekilde görevlendireceğiz? Bu tarz sorular sizin olduğu kadar diğer oyuncuların da aklını kurcalıyor. Hatta o kadar çok kurcalıyor ki zamanla "metagame" ya da kısaca "meta" denilen bir kavram ortaya çıkıyor.

"Meta" kelime anlamıyla "üst", "öte" ya da "hakkında" demek. Örneğin taş-kâğıt-makas oyununun kuralları basittir; taş makası, makas kâğıdı, kâğıtsa taşı yener. Bu oyunu oynarken rastgele bir işaret yapmaktansa rakibinizin hangi işareti yapacağını tahmin etmeye çalışırsanız kazanma şansınız artar. Ya da diyelim ki bir arkadaşınızla *FIFA* veya *PES* oynuyorsunuz. Maç esnasında futbol kurallarına göre pas atıp şut çekmenin yanında, arkadaşınızın oyun alışkanlıklarını değerlendirip ona göre bir strateji uyguladığınızda, oyun ve oyuncular hakkında düşünmektesinizdir.

Başkalarının nasıl oynadığı hakkında kafa yormak ve kendi oyun tarzınızı bu doğrultuda değiştirmek metagame'in özünü oluşturur. Metagame oyun hakkında oynanan oyundur. Oyunun dışında, oyuna dair verdiğiniz kararlardır. Oyun tasarımcılarının yaptığı planların ötesinde, oyuncuların kendi başlarına akıl yürütme veya deneme-yanılma yöntemiyle keşfettikleri taktiklerin ve belirledikleri sözde kuralların bir bütünüdür.

KİTABINA GÖRE OYNAMAK

League of Legends'ın ilk zamanlarında şimdiki gibi belirgin roller yoktu. Zamanla hem oyuncuların yaptığı keşifler, hem de yapımcıların desteğiyle oturdu her şey. Oturdu dediysek, metayı sabit bir şey sanmayın. Oyuna gelen güncellemelerle birlikte meta da değişir, önceden uygun olmayan oyun tarzları birden uygun hale gelir. Diğer yandan, belirli bir anda geçerli birden fazla meta da olabilir. Örneğin oyunun Avrupa sunucularındaki meta ile Uzakdoğu sunucularındaki arasında farklılıklar vardır; farklı bölgelerde farklı oyun tarzları gelişmiştir.

Oyunu kitabına göre oynamaktan kastımız şu: Meta bugüne kadarki tüm oyuncuların kolektif çalışmasının ürünü olarak oyunu kazanmanızı sağlayacak en uygun yollar ve bu yolda belirlenen hedeflerdir. Çok kez sınanmıştır, işe yaradığı aşikârdır. Dolayısıyla metaya uygun oynadığınızda kazanma şansınız artar. Özellikle dereceli karşılaşmalarda başarılı olmak, sıralamada yükselmek istiyorsanız metayı takip etmek iyi bir fikirdir.

Oyunu kitabına göre oynamak şart mıdır? Değildir. Zaten, dediğimiz gibi, kitapta yazılanlar mutlak değildir. Kimi zaman bazı oyuncular kendi tarzını geliştirir, bu tarz zamanla başkaları tarafından da benimsenir, yeterince popüler olduğunda kitabın bir parçası haline gelir. Sıradan oyuncularsa neyi neden yaptığının farkında değildir; başkaları öyle yaptığı için, o da yapar. Tüm bunları yazmamızın bir nedeni bu: Sıradan bir oyuncu olarak kalmak istemiyorsanız, bunları öğrenmelisiniz.

Buradan çıkarılabilecek derslerden biri de şu: An itibarıyla geçerli olan metanın dışında bir şeyler deneyen oyuncuları dışladığınızda, şikâyet etmekle tehdit ettiğinizde aslında kendi oyun bilginizin yetersizliğini açığa vurmuş oluyorsunuz. Troller var mı var, ama kurunun yanında yaş da yanıyor. Herkesin metaya uygun oynamasını beklemeyin. Siz de ara sıra değişik bir şeyler deneyin; deyim yerindeyse kendi kitabınızı kendiniz yazın.

VADİ'DEKİ META

Sihirdar Vadisi haritasında bugün geçerli olan metaya göre üst koridora bir dövüşçü/tank, ormana bir ormancı, orta koridora bir büyücü/suikastçı, alt koridora ise bir nişancı ve bir destek şampiyonu gider. Bu dizilimin başlıca amaçları savunması zayıf şampiyonları mümkün →





DÖVÜŞÇÜ: Dövüşçü şampiyonlar saldırı ve savunma gücü arasında bir denge kurmuştur. Uzun süre hayatta kalabilecek şekilde yapılandırılabildikleri için takım dövüşlerini başlatabilir ve hasarı kendi üzerine çekerek dayanıksız takım arkadaşlarını koruyabilirler. Tanklardan farklı olarak, suikastçılar ve nişancılar kadar hızlı olmasa da, yüksek hasar üretebilirler. Çoğu dövüşçü yakından dövüşür ve rakipleriyle aralarındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya yarayan özel yetenekleri bulunur.



NİŞANCI: Menzilli saldırıları ve yüksek saldırı güçleri vardır. Çoğu nişancı, otomatik saldırı hasarını veya hızını artıran aktif ya da pasif yeteneklere sahiptir. Özellikle oyunun ilerleyen safhalarında inanılmaz etkilidirler. Takım savaşları sırasında karşı tarafa mümkün olduğunca çok hasar vermeye odaklanırlar. Düşük savunma güçleri nedeniyle her iki taraf için de öncelikli hedef olarak seçilirler, dolayısıyla takım arkadaşlarının korumasına ihtiyaç duyarlar.

HÜZÜNLÜ ROBOT *AMUMU*



SUİKASTÇI: Pusu kurmakta, rakiplerini kovalamakta ve hızla öldürmekte ustalaşan şampiyonlara suikastçı denir. Kısa sürede yüksek hasar vermek üzerine kurulu ve düşmanların kaçmasını güçleştiren yeteneklerle donatılmışlardır. Bazıları görünmez olabilir ve hatta haritanın uzak bir bölgesine ışınlanabilir. Takım savaşlarının ortasına dalmak yerine sinsi davranır, büyücüler ve nişancılar gibi dayanıksız düşmanları hedef alır ve doğru zamanlamayla işlerini bitirirler.



TANK: Adından da anlaşılacağı üzere son derece dayanıklı şampiyonlardır. Sağlık ve zırh değerleri, büyü dirençleri çok yüksektir. Buna karşılık verdikleri hasar az olduğundan tek başlarına diğer şampiyonları öldürmeleri çoğu zaman mümkün değildir. Yetenekleri de bu doğrultuda düşmanları zayıflatmak ya da kısa süreliğine devre dışı bırakmak üzerine kuruludur. Grup halinde ilerlerken en ön safta yer alan ve takım dövüşlerini başlatan tankların düşman hasarını kendi üzerine çekmesi, rakiplerini etkisiz bırakması, müttefiklerini koruması beklenir.



METAYA UYGUN OYNADIĞINIZDA KAZANMA ŞANSINIZ ARTAR. DERECELİ KARŞILAŞMALARDA BAŞARILI OLMAK İSTİYORSANIZ METAYI TAKİP ETMEK İYİ BİR FİKİRDİR.

→ olduğunca güvende tutmak ve her şampiyona azami miktarda altın ve seviye kazancı sağlamaktır. Geri kalan stratejiler bunun üzerine kurulur.

Oyundaki her bir karşılaşmayı kabaca iki aşamada inceleyebiliriz: Koridor aşaması ve takım savaşları aşaması.

Hangi koridorda oynuyor olursanız olun, koridor aşamasındaki öncelikli hedefiniz mümkün olduğunca çabuk seviye atlamak ve çok sayıda minyona son vuruşu yapmaktır (destek şampiyonları hariç). Bu sırada bir fırsat yakalayıp bir rakibinizi de öldürebilirseniz ne âlâ.

Koridor itmek, dondurmak ve geri çekmek mutlaka bilmeniz gereken kavramlardır. Bu kavramlar dost ve düşman minyonların koridorda karşılaştığı noktayı ifade eder ve hepsinin kendine göre avantajları vardır.

Koridorda kendi kulenize doğru çekilirseniz güvende oynarsınız ve düşman baskınlarından büyük oranda korunursunuz (unutmamak gerekir ki belirli bir seviyeden sonra iki ya da üç şampiyon kulenin altında da size dalabilir). Geri çekilmenin bir diğer faydası ise koridoru baskına hazırlamaktır. Rakip şampiyon veya şampiyonlar minyonlara son vuruş yapabilmek için iyice açılacaktır. Ormancınız fark ettirmeden baskına gelirse, rakip şampiyonu kulesine dönene kadar öldürebilirsiniz.

Koridoru itmeninse başka avantajları vardır. Kulenin altında minyonlara son vuruş yapmak genellikle daha zordur, dolayısıyla minyon kaçıran rakip daha az altın kazanır ve eşya gelişimi gecikir. Siz de bu sırada düşman kulesine hasar verebilirsiniz. Ayrıca eşya almak veya canınızı doldurmak için başlangıç platformuna dönecekseniz önce koridoru biraz itersiniz ki siz dönene kadar düşman, kulenize hasar veremesin.

Kuleler teker teker düştükçe oyuncular koridorlarını terk edip birlikte hareket etmeye başlar. Bu aşamadan itibaren özellikle Ejderha, Baron ve kule önlerinde beşe beş takım savaşları patlak verir. Koridor aşamasında geri kalan takım bu aşamada kendini toparlayıp üstünlüğü ele geçirebilir.

ROLLERE DÖNÜŞ

Görev ya da rol dediğimiz kavram; hangi tür eşyaları satın alacağımızı, eşya satın almak için ihtiyaç duyduğumuz geliri ne şekilde elde edeceğimizi, haritanın hangi bölgesinde avlanacağımızı, kendi bölgemizden hangi sıklıkla ayrılacağımızı ve oyun boyunca sahip olduğumuz benzer öncelikleri ifade ediyor.

Tüm bunları aradan çıkardığımıza göre, şimdi rehberimizin koridor ve rolleri teker teker açıkladığımız kısmına geçebiliriz.

ORTA KORİDOR
TAŞIYICI

Bir üsten diğerine dümdüz uzanan orta koridorun başlıca özelliği, haritanın tam ortasında yer aldığı için her türlü hedefe yakın olmasıdır. Bu koridorda oynayan şampiyonun harita hâkimiyetinin en üst düzeyde olması gerekir.

Orta koridorda genellikle yetenek gücüne dayalı yüksek hasar veren şampiyonlar oynar. Cassiopeia, Karthus, Lux, Orianna, Twisted Fate, Xerath ve Ziggs gibi büyücülerin yanı sıra Fizz, Kassadin, Katarina, Kha'Zix, LeBlanc, Zed gibi suikastçılar da bu koridorun müdavimleridir. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 veya 21/0/9 kabiliyet sayfası, Tutuştur ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıçta, Doran'ın Yüzüğü ve Can İksiri satın almak iyi bir fikirdir. Öncelik sırası değişse de Rabadon'un Şapkası, Zhonya'nın Kumsaati ve Hiçlik



Orta koridordaki kulenin stratejik önemi büyüktür, boş bırakmayın.

Değneği bu konumda oynayan yetenek gücü taşıyıcılarının en gözde eşyalarıdır.

DİKKAT DİKKAT

Orta koridorun boyu diğerlerinden kısa olsa da her iki tarafı da açıktır ve konum itibarıyla ormancıların yolu üstündedir. Yetmiyormuş gibi, bu koridorda oynayan taşıyıcıların savunma gücü zayıftır, bu da onları öncelikli hedef haline getirir. Bu koridorda oynarken nehrin her iki tarafındaki çalılıklara totem dikmeyi ihmal etmeyin. Şampiyonunuzun kaçış yeteneği yoksa kulenizden fazla uzaklaşmayın, zira çok açılırsanız Sıçra büyüsü yeterli olmayabilir. Düşman ormancı örneğin alt koridorun çevresinde gözünüze çarptıysa nehrin üst tarafına yanaşıp o tarafta oynayın. Baskına uğrarsanız eğer yakınlardaysa ormancınıza, değilse kulenize doğru kaçın.

Orta koridorda oynarken öncelikli amacınız en kısa sürede 6. seviyeye ulaşmak olmalı, zira yetenek gücüne dayalı şampiyonlar için seviye üstünlüğü çok önemli. Minyonlar söz konusu olduğundaysa hedefiniz ilk 20 dakikada 150 minyona ulaşmak olsun. Oyun ilerledikçe yakınınızdaki Keskingagalar kampına da gidebilirsiniz.

Mana sahibi bir şampiyonla oynuyorsanız, oyunun başında mananızı idareli kullanmaya özen gösterin. Ormancı genellikle ilk mavi güçlendirmeyi kendine alır, sonrakileri size verir. Haritada işaret ettiğinde yanına gidin, son vuruşu yapıp maviyi alın ve koridora geri dönün.

İYİ ORTA GOL GETİRİR

Baskın yapmak en başta ormancının görevi olsa da, orta koridor oyuncusunun sırtındaki bir diğer yük de etrafa yardıma gitmektir. Burada oynuyorsanız sadece kendi koridorunuzla ilgilenmek yetmez, gözünüzü her daim açık tutmalısınız. Haritanın ortasında olduğunuz için her yere ulaşımınız kolay. Gerektiğinde diğer koridorlara ya da Ejderha'ya yardım ederseniz fazladan altın kazanır ve rakip takım karşısında üstünlük elde edersiniz. Kassadin ve LeBlanc gibi bazı şampiyonlar gezmeye daha elverişlidir, ama diğerleriyle de gezmeniz gerekir.

Burada dikkat etmeniz gereken iki nokta var. İlk olarak, baskına gitmeden önce koridoru mümkünse

itin. Aksi takdirde kulenizi kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalırsınız. Haritanın merkezindeki bu kule stratejik açıdan diğerlerinden daha önemlidir. İkincisi, koridordaki rakibiniz ortadan kaybolduğunda mutlaka takım arkadaşlarınıza işaret edin. Siz her nasıl ki etrafa koşuyorsanız, rakibinizin de diğer koridorlara yardıma gitme ihtimali her zaman vardır.

KARŞILAŞMALAR

Orta koridorda karşınıza çıkan rakip ya güvenli oynamayı seçip minyon kesmeye odaklanacak, ya da sizin en küçük hatanızda üzerinize çullanmak için hazır bekleyecektir. Rakip şampiyonun özelliklerini, gücünü bilmeniz önemli. Durumu iyi değerlendirip ona göre bir taktik belirleyin. Eğer çok zorlanıyorsanız ilk eşya tercihiniz zırh (örn. Maceracının Pazubendi) ya da büyü direnci (örn. Ahenk Kadehi) veren cinsten olsun.

Karşı tarafı mümkün olduğunca rahatsız edin. Minyon kesmesine engel olun, canını yavaş yavaş azaltın. Öldüremeseniz bile canını doldurmak için geri dönmeye zorlayabilirsiniz ki bu da ondan daha hızlı seviye atlayacağınız anlamına gelir.

Oyunun ilerleyen aşamalarında nasıl davranacağınız tamamen oynadığınız şampiyona bağlı. Eğer bir suikastçı oynuyorsanız takımından ayrı düşen düşman şampiyonları avlamaya çalışın. Aksi takdirde genellikle mesafeyi koruyun, saldırmak için doğru zamanı kollayın. Ve tabii ki yeteneklerinizi tank üzerinde harcamayın, öncelikli hedefiniz taşıyıcılar olsun.

ALT KORiDOR
NiŞANCI

Alt koridorda saldırı gücüne dayalı yüksek hasar veren menzilli bir şampiyon ve yanında bir destek şampiyonu beraber oynar. İki şampiyonun yan yana oynadığı tek koridor alt koridordur.

Profesyonel karşılaşmalarda bazen bu ikilinin oyuna üst koridorda başladığını, daha sonra aşağı geçtiğini görürsünüz. Bu tarz ileri düzey stratejilere normal/dereceli maçlarda çok nadir rastlandığı için sizin üzerinde fazla kafa yormanıza gerek yok.

Ashe, Caitlyn, Ezreal, Graves, Jinx, Lucian, Sivir, Tristana, Twitch, Vayne gibi nişancılar en çok tercih edilen saldırı gücü taşıyıcılarındandır. Bu şampiyonlar genelde 21/9/0 kabiliyet sayfası, Şifa ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Savaş Çizmesi, Kanasusamış ve Son Fısıltı onlar için neredeyse olmazsa olmaz eşyalardır. Ebedi Kılıç, Mahvolmuş Kralın Kılıcı, Statikk Hançer ve Üçlü Kuvvet de yine en çok tercih edilenlerdendir.

ZAFERE GİDEN YOL

Nişancıların temel özelliği otomatik saldırı ile uzaktan düzenli ve yüksek hasar vermeleridir. Böyle bir şampiyonla oynarken oyunun ilerleyen dakikalarında takımınızın bir numaralı hasar kaynağı haline gelirsiniz ve "taşıyıcı" deyiminin hakkını vererek bütün takımı sırtlayıp zafere taşırsınız.

Saldırı gücü taşıyıcıları, yetenek gücü taşıyıcılarının aksine güçlenmek için seviyeden çok eşyaya bağımlıdır. Bu nedenle sizin öncelikli amacınız durmaksızın minyon kesmek, son vuruşları kaçırmamak olmalı. Bu pozisyonda oynayacaksanız ilk ustalaşmanız gereken şey budur; ihtiyaç duyuyorsanız normal ve dereceli maçlara girmeden önce alıştırma yapın. Koridorda serbestken, baskı altındayken veya kulenizin altındayken fark etmez, her koşulda son vuruşları düzgün yapabilmelisiniz.

Koridordaki ikincil önceliğiniz mümkün olduğunca az hasar alıp bir yandan da karşı tarafı rahatsız etmek. Sizin menziliniz karşı takımın nişancısının menzilinden uzunsa bunu avantajınıza kullanabilirsiniz. Canını azalttığınız düşmanlar daha güvenli oynamak zorunda kalacak ya da doğrudan üsse dönecektir. Her iki durumda da seviye ve altın avantajını ele geçirmiş olacaksınız.

Koridor aşamasında hemen her an yanınızdaki destek şampiyonunun koruması altında olacaksınız. Bu şampiyon nehir yolunu sürekli totemleyip kontrol edecek ve herhangi bir saldırı anında fazla hasar almanıza engel olacak. Yine de tedbiri elden bırakmamak önemlidir. Uygun olduğunuzda ziynet eşyanızı kullanın. Desteğinizle aranızdaki uyum ne kadar iyiyse koridorda o kadar başarılı olursunuz. Birlikte hareket etmeye çalışın. Örneğin o bir düşmanı yakalayıp sersemlettiğinde siz geride kalır, hasar veremezseniz sonuçta zararlı çıkarsınız. Desteğiniz geri döndüğünde mümkünse siz de dönün, ya da çok dikkatli oynayın.



Yeteri kadar güçlenince işte bazen böyle oluyor...

İLERLEYEN DAKİKALAR

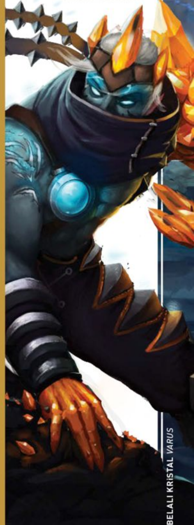
Üst ve alt koridorlar uzunluk bakımından birbiriyle eşit olsa da, Ejderha'ya yakınlığı alt koridoru eşsiz kılar. Ejderha'yı fırsat bulduğunuzda kısa sürede öldürmek için hasar gücü yüksek en az bir şampiyona ihtiyacınız vardır ve tercihen üç-dört şampiyonla birden saldırılır. Bu da alt koridorda iki şampiyonun bulunmasını gerekli kılar. Alt koridorda oynayan bir nişancı olarak şartlar uygun olduğunda ormancıyla birlikte Ejderha'ya koşmalı ve onu öldürmelisiniz.

Haritadaki bir diğer büyük hedef ise Baron'dur, fakat konum itibarıyla size ters kalır. Sıkça yapılan bir hata takım savaşları aşamasında iki takım da her an Baron'u ele geçirebilecekken alt koridora gidip minyon öldürmektir. Sizin orada olduğunuzu gören rakip takım Baron'u başlatır, siz gelene kadar de keser. Takım arkadaşlarınız engel olamaz, çünkü 4'e 5 savaşmak durumunda kalacaklardır. Karşı takımın böyle fırsat kolladığı zamanlarda takımınızdan fazla uzaklaşmamaya çalışın.

Takım savaşlarında öncelikli hedef hep siz olacaksınız. Rakip takımdaki tank da, suikastçı da, ormancı da hep sizin üzerinize çullanacak; sizi öldürmeye ya da en azından devre dışı bırakmaya çalışacak. Mesafeyi korumaya özen gösterin ve mümkün olduğunca fazla hasar vermeye çalışın.


Oyunun ortalarından itibaren kırmızı güçlendirmeyi nişancı şampiyon almalı.

Uzak mesafelerden can yakabilen **Varus**, alt koridorda yeteneklerini doğru kullanarsa rakibini çok rahat alt edebilir.


BELALI KRİSTAL *VARUS*

RAKİP TAKIMIN HARİTADAKİ HAREKETLERİNİ İZLEMEK İÇİN TOTEM KULLANIN. GÖRÜŞ AVANTAJINI ELDE EDEN TAKIM, OYUNU KAZANMAYA DAHA YAKINDIR.



Haritanın önemli noktalarına Görüş Totemi koyarak düşman totemlerini temizleyin.

Destek rolünü üstlenen **Soraka**, yeni yeteneklerine kavuştuğundan beri çok daha sağlam bir savunma hattı oluşturuyor.

ALT KORiDOR DESTEK

Alt koridorda yanındaki nişancıya destek veren Janna, Nami, Sona, Soraka, Taric ve Thresh gibi şampiyonlardır. Blitzcrank, Braum, Leona ve Nautilus gibi tankların yanı sıra Karma, Morgana, Zilean ve Zyra gibi büyücü sınıfına dâhil bazı şampiyonlar da bu rolde sıkça görülür. Bu şampiyonlar genelde 0/9/21 veya 0/21/9 kabiliyet sayfası, Bitkinlik ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Yakut Keşiftaşı, Buz Kraliçesinin Hakkı, Dağın Sureti gibi eşyaları tercih ederler.

NASIL DESTEK OLUNUR?

Destek rolünün başlıca görevi takımınızdaki tüm şampiyonların güvenliğini sağlamaktır. Bu rolü üstlenen şampiyonların da bu doğrultuda iyileştirme, kalkan sağlama, hızlandırma, mana verme gibi özel yetenekleri bulunur. Ayrıca bazı destek şampiyonları rakibi yavaşlatabilir ya da sersemletebilir.

Bir önceki sayfada aktardığımız üzere saldırı gücü taşıyıcılarının eşya gelişimini hızla tamamlaması için çokça altın kazanması gerekiyor. Nişancının yanında destek rolünü üstlenen şampiyon da bunu garanti altına almak için elinden geleni yapmakla yükümlü.

Destek şampiyonları özel durumlar haricinde minyonlara saldırmaz, kendi gelirini altın kazandıran eşya, kabiliyet ve rünlerden sağlar. Böylelikle koridordaki minyonlardan kazanılan tüm altın nişancıya gider. Herhangi bir savaş anında da mümkünse katliamı nişancısına veya bir diğer dost şampiyona bırakması beklenir, zira böylesi takımın gelişimi için daha uygundur. Oyun sonunda destek rolünde ne kadar başarılı olduğunuzun önemli bir göstergesi yaptığınız asist sayısıdır.

Koridor aşamasında, oynadığınız şampiyonun yeteneklerine göre aktif bir tavır sergilemeniz gerekebilir. Örneğin Blitzcrank, Leona ve Thresh gibi şampiyonların düşmanı yakaladığı takdirde büyük tehdit oluşturan yetenekleri vardır. Koridorun kenarındaki çalıların kontrolünü ele geçirir ve rakip takımın gözünü korkutursanız onları geri çekilmeye zorlayabilirsiniz. Bu sırada olur da bir baskına yakalanırsanız ve ölümünüz kesinleşirse, son ana kadar rakibin dikkatini kendi üstünüze çekip nişancınızı hayatta tutmak için çabalayın.

Oyun ilerledikçe koridorunuzdan ayrılıp bütün haritayı boydan boya gezmeniz gerekecek. Herkes toplandığında takımınızın yanından ayrılmayın. Uygun olduğunuzda stratejik noktalara totem dikin, diğer zamanlarda da yine nişancınızın yanına dönün ve onu koruyun.

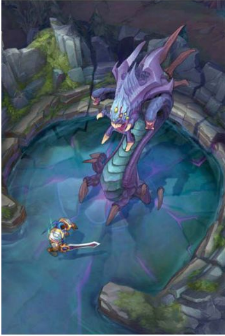
GÖRÜŞ SAVAŞLARI

Oyun haritasında üssünüzün dışında yalnızca dost kulelerin, minyonların ve şampiyonların etrafını görebilirsiniz. Haritanın diğer bölgeleri savaş sisi altında, yani karanlıktadır. Karanlık bölgelerden geçen düşmanları fark etmenin yoluysa haritayı totemlerle donatmaktır.

Totemler diktiğiniz yerin etrafını belirli bir süre görmenizi sağlayan tek kullanımlık eşyalardır. Koridor aşamasında özellikle nehirden gelen yola mutlaka bir totem dikmelisiniz, aksi takdirde düşman ormancı baskına geldiğinde haberiniz olmaz. Oyunun ilerleyen dakikalarında da haritanın dört bir yanına totem dikmek yine sizin görevinizdir. 2014 Sezonu'yla gelen büyük güncelleme ile hayatımıza giren ziynet eşyaları sayesinde artık her oyuncu bu konuda size daha rahat katkıda bulunabiliyor. Ama siz yine de totemlerinizi, Keşiftaşı'nızı alın ve kullanın.

Oyunun ilerleyen dakikalarında görüş savaşı adeta bir oyun içinde oyun halini alır. Bir yandan kendi totemlerinizi dikerken diğer yandan da Görüş Totemi ya da Arayıcı Mercek aracılığıyla düşman totemlerini temizlemeyi ihmal etmeyin. Peki totemleri nerelere dikmeli? Çalıların içine, ormancının baskın yollarına, Ejderha ve Baron'un önüne, ilerleyen safhalarda doğrudan koridorun ortasına... Özetle, düşman hareketlerini izlemeniz gereken her yere totem dikmelisiniz.







Şu ejderha, Teemo'yu yese de kurtulsak!

ORMAN
ORMANCI

Ormandaki tarafsız canavarlar da minyonlar gibi birer altın kaynağı, üstelik şampiyonlara çeşitli ek özellikler kazandırıyor. Bu yüzden onları kendi haline bıraktığınızda ziyan etmiş oluyorsunuz desek yeridir. Diğer yandan orman boyunca sürekli haritayı dolaşan, düşmanların açığını kollayıp baskına giden, gerektiğinde dostlarına yardım eden bir şampiyona sahip olmak çok avantajlı. İşte bu yüzden beş takım üyesinden birini ormana gönderiyoruz.

Teorik olarak hemen her şampiyonla ormancılık yapmanız mümkün. "Ormancı" olarak nitelendirdiğimiz şampiyonlarsa bunu en iyi yapanlar. Lee Sin, Olaf, Pantheon, Rek'Sai, Udyr, Vi, Volibear, Warwick, Wukong gibi dövüşçülere; Elise ve Fiddlesticks gibi büyücülere; Evelynn, Master Yi, Nocturne ve Rengar gibi suikastçılara; Amumu ve Rammus gibi tanklara ormanda sıkça rastlamak mümkün. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Çarp ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Başlangıç eşyası Avcı Palası'dır, daha sonra şampiyonun oyun tarzına göre bir yol izlenir.

ORMANDA BİR GEZİNTİ

Ormancılık yapabilen çok sayıda şampiyon olması nedeniyle ormanda izlenen yol ve stratejiler de farklıdır. Sihirdar Vadisi'ndeki orman canavarları 01:55'te belirir. Genel olarak mana ihtiyacı yüksek şampiyonlar Mavi Gözcü'den, diğerleriyse Kırmızı Korkabuk'tan başlar. Her halükarda başlangıçta yakındaki dost şampiyonlardan biraz yardım almak iyi bir fikirdir.

Bazı şampiyonlar ormandaki kampları çok hızlı temizler ve düşman tarafına baskına gidebilir. Ancak düşmanın ormanına tek başına baskına gitmek çoğunlukla iyi bir fikir değildir, ne yaptığınızı iyi biliyor olmanız gerekir. Profesyonel oyuncular hangi seviyede hangi şampiyonun diğerinden daha kuvvetli olduğunu bilecek kadar oyuna hâkimdir. Siz de deneyim kazanıp bu tarz bilgilere sahip oldukça daha cesur davranabilirsiniz.

Ormanda zamanlama önemlidir. Mavi Gözcü ve Kırmızı Korkabuk 5 dakikada bir, Ejderha 6 dakikada bir, Baron ise 7 dakika sonra canlanır. Tab tuşuna basıp ekranın üst köşesinde çıkan orman sayaçlarını takip edin, fakat unutmayın ki bu sayaçlar yalnızca *tamamen* temizlendiğine şahit olduğunuz kampların süresini gösteriyor.

BASKIN BASANINDIR

Ormancılık zor iştir. Bütün haritayı ve bütün şampiyonların durumunu takip etmeniz gerekir. Bazen herkes sizden yardım bekler, nereye gideceğinizi şaşırırsınız. Lakin bütün koridorlar kaybediyorsa oyunu tek başınıza kurtarmanız pek mümkün değildir. Maçı kaybettiğinizdeyse "hiç yardıma gitmediğiniz için" suç üstünüze kalır.

Doğru zamanda doğru yerde olabilmek çok büyük fark yaratır. Dolayısıyla ormanda hangi yolu izleyeceğiniz, ne zaman hangi koridora yardıma ya da baskına gideceğiniz önemlidir. İyi oynadığınız takdirde oyunda ciddi fark yaratır ve normalde kaybedecek olan en az bir koridoru kurtarabilirsiniz.

Bir koridor itilmişse veya yol üzerinde düşman totemi varsa oraya gitmek zaman kaybıdır. Böyle bir durumda alternatiflerinizi gözden geçirin. Şampiyonunuzun yetenekleri de baskınların başarıya ulaşmasını doğrudan etkileyen bir faktördür. Yavaşlatma, sersemletme gibi yetenekleri olmayan ormancılar bu konuda zorlanır. Başarılı bir baskının ardından bazen ormana veya başlangıç platformuna dönmeniz gerekir, bazense kuleye saldırmak daha doğru bir tercihtir.

EJDERHA VE BARON SAVAŞLARI

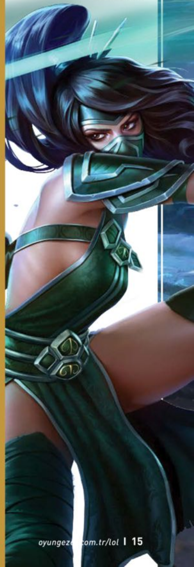
Oyunun dönüm noktaları diyebileceğimiz bu savaşlarda en büyük rol size düşer. Her iki canavar da ödüllerini en çok hasarı veren değil son vuruşu yapan takıma verdiği için, takımlar son vuruşu yapabilmek adına farklı yollar dener. Siz de ödülleri kendi takımınıza kazandırmak için Çarp büyüsünü kullanmalısınız.

Çarp sihirdar büyüsü, hedeflenen canavar ya da minyona şampiyonunuzun seviyesine göre 390-1000 arası gerçek hasar verir. Simgesinin üzerinde görünen rakama bakıp o an ne kadar hasar vereceğini öğrenmeli, Ejderha ya da Baron'un canını dikkatlice takip edip tam o rakamın altına düştüğü an Çarp büyüsünü kullanmalısınız. Erken basar ya da geç kalırsanız işi şansa bırakmış olursunuz.

ÇARPICI AÇIKLAMALAR

2015 Sezonu'yla beraber Çarp büyüsü epey çeşitlilik kazandı, etkisi satın aldığınız orman eşyasına göre değişir oldu. Avcı Palası'nı geliştirirken oyun tarzınıza uygun bir seçim yapmalısınız. Ormanda ne zaman hangi canavarı çarptığınız da önemli. Keskingagaları çarparsanız, bir rakip toteme yakalanınca gerçek görüş kazanıyor ve totemi temizleyebiliyorsunuz. Alacakurtlar ormanda size bir süreliğine görüş sağlayan bir hayalet yaratıyor. Gromp'u çarpınca etrafına zehir saçan bir zırh sahibi oluyorsunuz. Kayacıllar birkaç saldırıda bir yaratıkları sersemletmenizi sağlıyor. Kırmızı Korkabuk'u çarpmak can, Mavi Gözcü'yü çarpmaksa mana veriyor.

Takım savaşlarında Nişancıların korkulu rüyası olan **Akali**'nin ani hasarları oyun ortasında oldukça tehlikelidir.







Hem üst koridor hem de ormanda kullanabileceğiniz **Hecarim** hızı arttıkça saldırı hasarı da artan bir şampiyon.

ÜST KORİDOR DÖVÜŞÇÜ

Rakiple burun buruna çarpışmayı seven, dayanıklı şampiyonların mekânıdır üst koridor. Dr. Mundo, Hecarim, Irelia, Jax, Jayce, Nasus, Renekton, Riven, Rumble ve Tryndamere gibi dövüşçülerin yanı sıra Kennen, Lissandra, Lulu, Ryze ve Vladimir gibi büyücüleri, Malphite ve Maokai gibi tankları bu koridorda görmek mümkündür. Bu şampiyonlar genelde 9/21/0 kabiliyet sayfası, Işınlan ve Sıçra sihirdar büyüleri ile oyuna başlar. Tank ağırlıklı oynandığında Güneteşi Pelerini, Randuin'in Alâmeti ve Ruh Gömleği en popüler eşya seçimleridir.

TANK OLARAK OYNAMAK

Üst koridorda tank ya da yarı tank bir dövüşçü olarak oynadığınızda kendi başının çaresine bakabiliyor olmanız gerekir. Nehir yoluna totem dikmeyi ihmal etmediğiniz ve gözünüzü açık tuttuğunuz sürece hazırlıksız yakalanmazsınız. Üstüne bir de kaçış mekaniği olan bir şampiyonla oynuyorsanız az canla da olsa kaçarsınız.

Düşman ormancı olur da alt koridor civarında kendini gösterirse bu sizin bir süre boyunca daha saldırgan oynayabileceğiniz anlamına gelen bir işarettir. Ama yine de tedbirli olmak gerekir, zira üst koridor şampiyonları dayanıklı olduğu için kule altına dalmaları daha muhtemeldir. Örneğin yanında destek olmasa bile 6. seviyeye ulaşan bir Renekton ulti'sini açıp sizi kulenin altında öldürüp oradan sağ çıkabilir. Öte yandan kulenin altında doğru hareket ederseniz, size saldıran ikiliyi alt edip beklenmedik şekilde bir anda büyük avantaj da elde edebilirsiniz.

Çok zor durumda olmadığınız müddetçe dost ormancının diğer koridorlara baskına gitmesi daha faydalıdır. Ama eğer karşınızdaki rakip Sıçra büyüsünü önceden harcamışsa açık hedef halindedir. Rakibinizi mümkün olduğunca hırpalayın, koridoru biraz kendi tarafınıza çekin, baskın yolundaki totem durumunu takip edin ve ormancınıza haber verin. Doğru zamanlamayla işini bitirmeniz an meselesi.

Üst koridorda tek başınıza takıldığınız için bolca altın kazanır ve eşya yüklenirsiniz. Tank olarak oynarken her halükarda en az bir zırh ve büyü direnci eşyası almanız gerekir. Bunları hangi sırayla alacağınız ise koridorda karşınızda ne tür bir şampiyon olduğuna ve diğer düşman şampiyonlarının yarattığı tehdide bağlıdır. Durumu gözden geçirip kararınızı buna göre verin.

UZAKLARDA BİR YERDE...

Üst koridorda bulunmanın önemli bir dezavantajı Ejderha'ya olan uzaklığıdır. O civarda bir savaş çıksa siz oraya varana dek savaş çoktan bitmiş, Ejderha kaybedilmiş olur. Bu gibi durumlarda Işınlan sihirdar büyüsü çok kullanışlıdır. Rakip takım tam da avantajlı durumda olduğunu düşünürken yakındaki bir toteme ışınlanarak onlara kötü bir sürpriz yapabilirsiniz.

Takım savaşı haricinde de uzaklara ışınlanmak size skor kazandırabilir. Ama buna değip değmeyeceğini iyi analiz etmeniz gerekir, çünkü ışınlandığınızda kulenizi yalnız bırakmış olursunuz ve geri ışınlanmanız da mümkün olmadığı için dönmeniz uzun zaman alır. Hele bir de ışınlanma bir işe yaramazsa hem kulenizi kaybedersiniz, hem de normalde bu süre zarfında keseceğiniz minyonları. Bazen ışınlanmayı yarıda kesip koridorda kalmak daha iyi bir tercihtir.

Koridorunuzdaki kulelerden biri yıkıldıktan sonra artık dolaşma vaktidir. Dayanıklı bir şampiyon olarak, düşman takımının ortasına dalıp savaş başlatma sorumluluğu genellikle sizin sırtınızdadır. Bu durumda takım üyelerinin durumuna uygun hareket etmelisiniz. Sayıca eksikseniz, ortaya daldığınızda peşinizden gelip hasar veremeyecek konumdalarsa, canları veya manaları düşükse, o an savaş başlatmak için uygun bir an değildir. Aksine, karşı takım böyle dezavantajlı bir konumdaysa, fırsatı iyi değerlendirin. Takım savaşlarındaki başlıca görevleriniz düşman hasarını kendi üzerinize çekmek, hasar gücü yüksek düşman şampiyonları sersemletme gibi yeteneklerle oyundan düşürmek ve bu sırada takım arkadaşlarınızı korumaktır.

500 RP

DEĞERİNDEKİ KODUNUZU NASIL KULLANIRSINIZ?

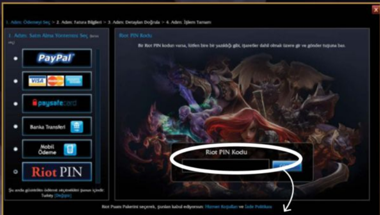
KODUNUZ BURADA!



1 *'MAĞAZA'* BUTONUNA TIKLAYIN

2 *'RP SATIN AL'* SEKMESİNE TIKLAYIN!





3 Açılan pencerede **"Riot PIN"** sekmesine tıkladıktan sonra karşınıza gelen **"Riot PIN Kodu"** bölümüne kodunuzu girerek aktifleştirebilirsiniz.



EŞYALAR

DÜKKÂNIMIZDA HER ÇEŞİT SİLAH, ZIRH VE BÜYÜLÜ İKSİR BULUNUR

EREN OKKA



League of Legends karşılaşmalarında zafere giden yol rakip takımdan daha hızlı seviye atlamak ve daha etkili eşyalara sahip olmaktan geçer. Seviye ve eşya üstünlüğünü ele geçiren takım büyük olasılıkla maçı kazanır. Dolayısıyla hangi şampiyona hangi eşyaları hangi sırayla alacağınız, oyunda izlenmesi gereken stratejinin çok önemli bir parçasıdır.

TEMEL BİLGİLER

Oyundaki her maça ucuz, basit eşyalar satın alarak başlarsınız. Zamanla, birden fazla eşyanın birleşiminden oluşan ileri düzey eşyalara paranız yettiğinde, bunları geliştirerek gücünüze güç katabilirsiniz.

Hemen her eşyanın öncelikli etkisi şampiyonunuzun gücünü artırmaktır (örn. +70 Yetenek Gücü, +45 Büyü Direnci). Bazı eşyaların ikincil etkileri de bulunur. Birkaç istisna haricinde bu etkiler **Aktif**, **Pasif** ve **Hare** olmak üzere üçe ayrılır: Aktif etkiler, eşyayı üzerine tıklayarak veya kısayol tuşuna basarak kullanmanızı gerektirir. Pasif olanlar, eşya çantanızda durduğu sürece etkisini gösterir. Hareler ise etrafınızdaki tüm dost veya düşman şampiyonları etkiler ve belirli bir etki alanına sahiptir.

Bu etkilerden bazıları *ÖZEL* olarak belirlenmiştir. Aynı adı taşıyan özel etkiler birleşmez. Diğer bir deyişle aynı özel etkiyi veren iki eşya aldığınızda, sadece birinin etkisi geçerli olur. Örneğin, Asırlık Sopa'nın altında şöyle yazar: "*ÖZEL Pasif - Yiğitliğin Ödülü: Seviye atlandığında 8 saniye boyunca 150 Can ve 200 Mana yeniler.*" Gidip altı tane Asırlık Sopa da alsanız, seviye atladığınızda Yiğitliğin Ödülü etkisini sadece bir kez gösterir, altı kez değil. Benzer şekilde, örneğin *ÖZEL Pasif - Sıvışma* etkisini veren Merkür'ün Adımları ve Karayel'i birden alsanız, sadece birinin etkisi geçerli olur.

DÜKKÂNDAN EŞYA SATIN ALMAK

Oyundaki her haritada, başlangıç platformunun hemen yanında bir eşya dükkânı bulunur. Bu dükkânın üzerine tıkladığınızda (veya klavyeden **P** tuşuna bastığınızda) eşya alım menüsü açılır.

Elbette buradaki eşyaları bedavaya değil, altın karşılığı alıyoruz. Her haritada başlangıçta size verilen altın miktarı farklı: Sihirdar Vadisi'nde **475 altın**, Uğursuz Koruluk'ta **825 altın**, Kristal Kayalık'ta ve Sonsuz Uçurum'da ise oyuna **1375 altın** ile başlarsınız. Maç öncesinde Servet adlı kabiliyeti seçtiyseniz +40 başlangıç altınınız olur. Minyon ve canavarlara son vuruşu yapmak, şampiyon öldürmek ya da öldürülmesine katkıda bulunmak, düşman kulelerini ve inhibitörlerini yıkmak size altın kazandırır. Bunların haricinde bazı şampiyonların yetenekleri (örn. Ashe'in Şahin Atışı) ve eşyalar (örn. Hırs Kılıcı) da fazladan altın kazanmanızı sağlar.

Eğer bir şampiyonu ilk kez deniyorsanız veya yeni öğreniyorsanız *Önerilen* sayfası altındaki eşyaları gönül rahatlığıyla satın alabilirsiniz. Bu sayfa *Başlangıç Eşyaları*, *En Gerekli Eşyalar* gibi gruplara ayrılmıştır. Oyunun gidişatına göre aralarından seçim yapabilirsiniz. Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere bu sayfa size her daim en ideal eşya seçimlerini sunmuyor. Bir şampiyonun oyun tarzına daha iyi hâkim oldukça artık bu sayfayı geride bırakıp *Tüm Eşyalar* sayfasından kendi seçimlerinizi yapmalısınız.

Tüm Eşyalar sayfası *Başlangıç Eşyaları*, *Araçlar*, *Savunma*, *Saldırı*, *Büyü* ve *Hareket* olmak üzere altı kategoriye ayrılıyor. Aralarından seçim yapmak gayet kolay. Ama olur da yanlış bir seçim yaparsanız, *Sat* düğmesinin hemen sağındaki düğmeye basarak iade edebilirsiniz. İade işlemi için platformdan ayrılmamış olmanız gerekir. Aksi takdirde bir eşyayı satmak isterseniz ancak normal değerinin %70'ine satabilirsiniz.

Dilerseniz daha sonra kolaylık olması için kendi eşya setlerinizi hazırlayabilirsiniz. Bunun için sihirdar profilinizi açın ve *Eşya Setleri* sekmesine tıklayın. Hazırladığınız bu setlere daha sonra oyun esnasında *Önerilen* düğmesine tıklayarak ulaşabilirsiniz. Dergimizin son bölümündeki şampiyon rehberlerinde her şampiyon için bizim önerdiğimiz eşyaların bir listesi bulunuyor, oradan da faydalanabilirsiniz. Ama unutmayın ki hiçbiri her şart altında en iyi seçim değil ve oyuna yeni güncellemeler geldikçe daha iyi eşya kombinasyonları ortaya çıkabilir.

DURUMA GÖRE EŞYA ALMAK

Öncelikle elbette oynadığınız şampiyona ve role göre bir seçim yapmalısınız. Örneğin bazı şampiyonlar çok çabuk mana tüketir, dolayısıyla mana yenileme hızını artıran eşyalar faydalıdır. Pasif yeteneği saldırı sayısına bağlı şampiyonlar için saldırı hızı tercih sebebidir. Ya da destek rolünü üstleniyorsanız, mutlaka bol miktarda totem (ya da totem dikmenizi sağlayan eşyalardan) satın almalısınız.

Koridorda daha uzun süre kalmayı hedefliyorsanız fazladan can ya da can çalma veren eşyalar size bunu sağlar. Daha saldırgan oynayıp karşı tarafı oyundan düşürmek gibi bir hedefiniz varsa saldırı ya da yetenek gücüne ağırlık veririsiniz. Ya da ikisinin arasında bir denge kurar, bir saldırı eşyasının yanında belki bir totem ve birkaç can iksiriyle koridora dönersiniz ki bu da gayet yerinde bir tercihtir.

Şampiyon seçim ekranında ya da yükleme esnasında kendinize bir plan yapsanız dahi, oyunun gidişatına göre farklı bir yol çizmeniz, farklı eşyalara öncelik vermeniz gerekebilir. Tab tuşu oyunda görüş alanınızdaki tüm şampiyonların genel durumunu ve sahip olduğu eşyaları gösterir, sürekli açıp bakmak faydalıdır. Mesela düşmanlarınız zırh yüklenmişse Zırh Delme özelliğine sahip eşyalara öncelik verebilirsiniz.

Düşman şampiyonların hangi eşyalara sahip olduğuna, takımınızın neye ihtiyaç duyduğuna, hangi takımın önde olduğuna bağlı olarak seçimler yapmalısınız. Ama unutmayın ki o an tam olarak ne almanız gerektiğini kestirebilmek zamanla, tecrübe kazandıkça oturan bir yeti.

BAŞLANGIÇ EŞYALARI

Her şeyden önce ücretsiz ziynetinizi almayı unutmayın. 2014 Sezonu'yla birlikte hayatımıza giren bu eşya kategorisi 4. eşya kutusuna yerleşiyor ve üç tipten oluşuyor: **Totem Uğuru**, **Arayıcı Mercek** ve **İzleme Küresi**. Oyun başında her takımda dört adet Totem Uğuru ve bir adet Arayıcı Mercek idealdir. Bunlar daha sonra gerektiğinde ücretsiz olarak bir diğeriyle değiştirilebilir ve 9. seviyeden sonra 250 altın karşılığında geliştirilebilir.


Sürat Çizmesi · Can İksiri

Başlangıçtaki klasik eşya formülü bir **Sürat Çizmesi** ve kalan paranın tamamıyla **Can İksiri** almaktır. Çizme güvenli bir seçimdir, zira kaçmanız ya da kovalamanız gereken durumlarda size avantaj sağlar.


Dokuma Zırh · Uzun Kılıç · Kuvvet Kitabı · Avcı Palası · Can İksiri

Ama bu bir zorunluluk değildir; çizme yerine **Dokuma Zırh**, **Uzun Kılıç** veya **Kuvvet Kitabı** da tercih edilebilir. Ormancılar içinse **Avcı Palası** vazgeçilmezdir. **Can İksiri** özellikle başlangıçta çok faydalıdır, çünkü rakiplerinizden alacağınız hasarı giderir. Böylelikle koridorda daha uzun süre kalıp seviye atlayabilir, daha çok minyon kesebilirsiniz. İdeal şartlarda başlangıç platformuna can ya da mana doldurmak için değil, sadece eşya satın almak için gitmelisiniz.


Doran'ın Kalkanı · Doran'ın Kılıcı · Doran'ın Yüzüğü

Başlangıç için bir diğer alternatifse Doran eşyalarıdır. Oyunda **Doran'ın Kalkanı, Doran'ın Kılıcı** ve **Doran'ın Yüzüğü** olmak üzere üç çeşit Doran eşyası bulunuyor. Bu eşyaların ortak özelliği, oyunun başında 400-440 altın gibi uygun bir fiyata faydalı özellikler sağlasa da geliştirilemediği için oyunun ilerleyen safhalarında etkisini yitirmesi. Diğer bir deyişle oyuna bir Doran eşyasıyla başlayarak kısa vadeli güç kazanmış oluyorsunuz. Fakat bu güçten faydalanıp üstünlük kuramazsanız eşya gelişiminiz sekteye uğrayacağı için riskli bir seçim.

RÜNLER, KABİLİYETLER VE BÜYÜLER

OYUNDA ÜSTÜNLÜK SAĞLAMAK İÇİN HANGİLERİNİ SEÇMELİ?

EREN OKKA

League of Legends'da oyundaki çeşitliliği artırmaya ve oyuncuların değişik stratejiler uygulamasına fırsat tanımaya yarayan çeşit çeşit özellikler bulunuyor. Ortak yanı, maçlara başlamadan önce seçilmesi diyebileceğimiz rünler, kabiliyetler ve sihirdar büyüleri, bireysel yeteneğiniz kadar önem taşımasa da oyunun seyrini değiştirebilir.

RÜN NEDİR, NE İŞE YARAR?

Rünler, oyun içinde sizi diğer oyunculardan daha güçlü kılmaya yarayan özellikler kazandırır. Her bir rün belirli bir gücünüze ufak bir katkıda bulunmakla birlikte, hepsi bir araya geldiğinde hissedilir derecede fark yaratır. Maçlara başlamadan önce sahip olduğunuz rün sayfalarından birini seçersiniz, sayfadaki rünler oyun sırasında etkisini gösterir. Oynadığınız şampiyonun sınıf ve rolüne göre rünler seçerseniz en çok ihtiyaç duyduğunuz özelliklerinizi geliştirerek oyunda daha başarılı olursunuz.

Sihirdar profilinizdeki Rünler sekmesine girdiğinizde göreceğiniz üzere başlangıçta iki adet rün sayfanız var. Sayfa sayısını artırmak için mağazadan *Ek Rün Sayfası* satın alınabiliyor. Her bir rün sayfasında altıgen şeklinde yuvalar olduğunu göreceksiniz. Toplam otuz tane yuva var ve bunlar siz seviye atladıkça birer birer açılıyor. Sahip olduğunuz rünleri rün sayfasındaki boşluklara yerleştirmek için tutup sürüklemek ya da üzerine sağ tuşla tıklamak gibi yollar izleyebilirsiniz.

RÜN SATIN ALMAK

Oyuna ilk başladığınızda rün sahibi değilsiniz ve onları mağazadan satın almanız gerekiyor. Rünler (şampiyonların ve kostümlerin aksine) sadece IP yani İtibar Puanı ile satın alınabiliyor. Diğer bir deyişle gerçek parayla rün alıp üstünlük sağlamak mümkün değil; oyunu ne kadar çok oynarsanız o kadar çok IP kazanır ve rün satın alabilirsiniz.

Oyundaki rünler aracılığıyla elde edebileceğiniz ek özelliklerin tamamı şöyle:

- **SALDIRI:** Büyü nüfuzu, karma nüfuz, kritik hasar, kritik vuruş ihtimali, saldırı gücü, saldırı hızı, zırh delme
- **SAVUNMA:** Büyü direnci, can, can yüzdesi, can yenilenmesi, zırh
- **İŞLEVSEL:** Altın, bekleme süresinde azalma, can çalma, can emme, deneyim, diriliş, enerji, enerji yenilenmesi, hareket hızı, mana, mana yenilenmesi

Mağazanın *Rünler* bölümüne girdiğinizde fark edeceğiniz iki şey var. Bunların ilki, rün aşamaları. Aşama 1'deki rünleri ilk seviyeden itibaren alıp kullanabilirsiniz. Aşama 2 için 10. seviyeye, Aşama 3 içinse 20. seviyeye gelmiş olmanız gerekiyor. Fark edeceğiniz ikinci şey ise rün tipleri. **Damga**, **Mühür**, **Nişan** ve **Cevher** olmak üzere dörde ayrılan bu tipler sırasıyla saldırı, savunma, büyü ve işlevsel özelliklerle ilintilendirilse de, aralarında çok kesin bir ayrım yok.

KOD ADI *YASUO*

İDEAL RÜN SAYFALARI

Başlangıçta içini doldurabileceğiniz iki adet rün sayfanız var ve hemen her şampiyonda kullanabileceğiniz, sizi fazla masrafa sokmadan uzun süre idare edebilecek iki alternatif çıkarmanız mümkün:



RÜN SAYFASI 1 (SALDIRI GÜCÜ ŞAMPİYONLARI İÇİN)

1. Gelişmiş Saldırı Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Saldırı Gücü Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9



RÜN SAYFASI 2 (YETENEK GÜCÜ ŞAMPİYONLARI İÇİN)

1. Gelişmiş Yetenek Gücü Cevheri x3
2. Gelişmiş Büyü Nüfuzu Damgası x9
3. Gelişmiş Zırh Mührü x9
4. Gelişmiş Büyü Direnci Nişanı x9

Toplama vurduğunuzda tüm bu rünler 15375 IP gerektiriyor ki oyuna yeni başladıysanız bu rakam gözünüzü korkutabilir. Korkutmasın, zira 30. seviyeye ulaşana dek hepsini kullanamayacağınız için zaten teker teker satın alacaksınız.

KABİLİYET NEDİR, NE İŞE YARAR?

Kabiliyetleri oyun boyunca size destek olacak pasif yetenekler gibi düşünebilirsiniz. Sihirdar olarak her seviye atlayışınızda 1 kabiliyet puanı kazanırsınız. 30. seviyeye ulaştığınızda elinizdeki 30 puanı **Saldırı**, **Savunma** ve **İşlevsel** olarak ayrılan ağaçlardaki kabiliyetlere dağıtır ve kabiliyet sayfalarına kaydedersiniz. Aynı rün sayfalarında olduğu gibi, şampiyon seçimi sırasında kabiliyet sayfalarından birini seçip oyunda avantaj sağlayabilirsiniz.

Oyundaki toplam kabiliyet sayısı elinizdeki puanların üç katından fazla olduğu için tüm kabiliyetler bir yana, tek bir ağaçtaki kabiliyetlerin hepsini dahi tek seferde açmak mümkün değil. Onun yerine, oynadığınız şampiyonların türüne ve kendi ihtiyaçlarınıza göre dağıtımlar yapıp bunları kabiliyet sayfalarında saklamanız gerekiyor. Farklı şampiyonlarda kullanmak üzere yeni kabiliyet sayfaları yaratabilir, bu sayfaların isimlerini maç başlangıcında rahatça seçebilmek için istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

KABİLİYET SAYFALARI

Kabiliyet sayfalarına erişmek için sihirdar profilinizdeki *Kabiliyetler* sekmesini seçmeniz gerekiyor. Burada bazı kabiliyetlerin renkli, bazılarının gri gösterildiğini fark edeceksiniz. Gelişmiş bazı kabiliyetleri öğrenmek için tek bir kategorideki önceki kabiliyetleri bilmek yetmez, belirli bir kabiliyet de öğrenilmiş olmalıdır. Renkli kabiliyetler, üzerine tıklayarak kabiliyet puanlarından birini harcayıp elde edilebilir. Gri kabiliyetlerin, üstlerindeki kabiliyetlere puan harcayarak açılması gerekir.

Kazanılan kabiliyet puanlarını yeteneklere sol tıklayarak veya fare tekerliğini yukarı kaydırarak dağıtabilir, sağ tıklayarak veya fare tekerliğini aşağı kaydırarak kaldırabilirsiniz. İşiniz bitince *Kabiliyetleri Kaydet* düğmesine basıp kabiliyet ağacını kaydettiğinizden emin olun. Eğer kabiliyet ağacını sıfırlamak ve baştan başlamak isterseniz, *Puanları Geri Al* düğmesine bastığınızda tüm kabiliyet puanları cezasız olarak iade edilecektir.

KABİLİYET PUANLARINI NASIL DAĞITMALI?

İlk başta, oynadığınız rollere göre standart kabiliyet sayfaları oluşturmak yeterli olacaktır. Bir tane saldırı gücü taşıyıcıları için, bir tane ormancılar için gibi... Fakat zamanla fark edeceğiniz üzere aynı rolü üstlenen şampiyonlar farklı yeteneklere sahip ve farklı kabiliyetlerden besleniyor. Sık sık oynadığınız şampiyonlar için ayrı birer kabiliyet sayfası oluşturursanız faydasını görürsünüz. Ya da eğer üşenmeyecekseniz her maç başlangıcında kabiliyetlerinizi sıfırdan dağıtabilirsiniz ki özellikle dereceli maçlarda en sağlıklısı budur, ama normal karşılaşmalarda çoğunlukla buna zaman bulamayacağınız için sayfaları hazırda tutmanız iyi olur. Geri sayım bitmeden önce kabiliyetleri kaydedemezseniz oyuna girdiğinizde kabiliyetler uygulanmayacaktır.

Genel olarak taşıyıcılar ve dövüşçüler Saldırı, tanklar ve ormancılar Savunma, destek oyuncularıysa İşlevsel kabiliyet ağacına öncelik verir diyebiliriz. Fakat 30 puanı birden tek bir ağaca yatırmaktansa, dengeli bir dağıtım yapmak amacıyla diğer ağaçlardaki kabiliyetlere de puan verilir. 21/9/0, 9/21/0, 0/9/21 gibi dağıtımlar yaygındır. Örneklerini dergimizin ilerleyen sayfalarındaki şampiyon rehberlerinde görebilirsiniz.

SİHİRDAR BÜYÜLERİ NEDİR, NE İŞE YARAR?

Sihirdar büyüleri, şampiyonların oyun sırasında kullanabildiği bazı özel yeteneklerdir. Rün ve kabiliyet sayfalarında olduğu gibi oyun başlamadan önce, şampiyon seçimi sırasında seçilir. Her oyuncunun sihirdar seviyesine göre belirlenen bir listeden iki sihirdar büyüsü hakkı vardır. Şampiyonunuza belirli bir büyüyü vermek için *Büyüler* başlığı altındaki simgelere tıklayıp seçmeniz yeterlidir. Fakat her büyüyü her oyun modunda kullanamazsınız; örneğin Garnizon büyüsü Dominion moduna özeldir.

Sihirdar büyüleri, oyuncunun şampiyonuna çeşitli şekillerde yardım etmekte kullanılabilir. Kimi sihirdar büyülerinin etkileri oyun içi seviyenize bağlı olarak artar. Ama çoğu, 1. seviyedeki bir şampiyonla, 18. seviyedeki bir şampiyona aynı etkiyi yapar. Ayrıca, sihirdar büyülerinin bekleme süresi dışında bir bedeli yoktur, yani mana veya can tüketmez. Buna karşılık bekleme süreleri şampiyon yeteneklerine göre çok daha uzundur.

Oyun başladıktan sonra, seçtiğiniz sihirdar büyülerini **D** ve **F** kısayol tuşlarıyla kullanabilirsiniz.

HANGİ BÜYÜLERİ SEÇMELİ?

Tüm sihirdarların 1. seviyeden itibaren sahip olduğu büyüler şöyle: Berrak Zihin, Garnizon, Hayalet, Şifa. Bundan sonraki büyüler siz seviye atladıkça açılır: **Bariyer, Bitkinlik, Arındır, Işınlan, Durugörü, Sıçra, Tutuştur, Çarp** ve (sadece ARAM'da kullanılabilen) **Tuttur.** Oynadığınız şampiyona ve role uygun sihirdar büyüleri seçmelisiniz. Örneğin istisnasız bütün ormancılar Çarp büyüsünü seçer, fakat bu diğer şampiyonlar için neredeyse tamamen gereksizdir. Bitkinlik büyüsü özellikle yakın dövüşçülerin ve destek rolünü üstlenen şampiyonların gözdesidir. Bariyer, Şifa ve Tutuştur herkes tarafından kullanılabilir; oyun tarzınıza göre aralarından seçim yaparsınız. En çok tercih edilen büyü ise 8. seviyede açılan Sıçra'dır. Hayalet ve Işınlan hariç diğer büyüler pek sık kullanılmaz; özel bir planınız olmadığı sürece sizin de tercih etmemenizi öneririz. . Bir de sadece ARAM modunda geçerli olan "Tuttur" büyüsünü de unutmamak gerek. Hızlı bir şekilde aksiyona girmenizi sağlayan bu büyü ile de ARAM'da farklı stratejiler deneyebilirsiniz.



DERECELİ OYUNLAR

EFSANELER LİGİ'NİN EN REKABETÇİ ORTAMI

EREN OKKA

Normal karşılaşmalar artık sizi kesmiyorsa, rekabetin daha üst düzeyde yaşandığı bir ortamda kendinizi ve oyundaki becerinizi ispatlamak istiyorsanız, dereceli oyunlara başlama vaktiniz gelmiş demektir.

30. seviye bir sihirdara ve ücretsiz şampiyon rotasyonu haricinde 16 şampiyona sahip olan herkes dereceli maçlara giriş yapabilir. *Oyna* düğmesine tıkladıktan sonra *PvP → Klasik → Sihirdar Vadisi → Dereceli Tek/Çift* yolunu izleyerek bu maçlar için sıraya girebilirsiniz.

SIRALI SEÇİM

Lig sistemine geçmeden önce Sıralı Seçim'in detaylarını anlatmakta fayda var, çünkü normal karşılaşmaların aksine dereceli oyunlarda Kapalı Seçim şansı yoktur, sadece Sıralı Seçim yapılabilir.

Sıralı Seçim'de şampiyon seçimine geçmeden önce takım kaptanları üçer şampiyonu yasaklama hakkına sahiptir. Yasaklanan şampiyonları her iki takımdan da kimse seçemez. Takım oyuncularının karşılaşmakta zorlandığı şampiyonları yasaklamak iyi fikirdir. Mavi takımdan başlamak üzere kaptanlar sırayla toplam altı adet şampiyonu yasaklar.

İlk yasaklamayı gerçekleştiren takım şampiyon seçiminde de öncelik sahibidir. İlk seçimin ardından her oyuncu bir seçim yapana dek takımlar sırayla ikişer şampiyon daha seçer. Bir takımın seçtiği bir şampiyonu diğer takım seçemez. Burada farkında olunması gereken bir detay şudur: İlk seçimi yapmak bir avantaj olduğu gibi, son seçimi yapmak da bir avantajdır. Son seçimi yapan takım karşı takımın tüm seçimlerini gözden geçirip ona karşılık bir şampiyon seçebilir.

Şampiyon seçimi tamamlandıktan sonra takım oyuncuları arasında şampiyonları takas etme fırsatı sunulur. Fakat bunun için her iki oyuncunun da takas edilecek iki şampiyona birden sahip olması gerekir. Takas sisteminin getirisi şudur: Eğer takımınızda mutlaka bulunmasını istediğiniz bir şampiyon varsa ve bu şampiyonla oynayacak sihirdar seçim sırasında aşağılardaysa, seçim önceliğine sahip başka biri onun yerine bu şampiyonu seçip işi garanti altına alabilir. Öbür türlü karşı takımın bu şampiyonu sizden önce seçme ihtimali vardır.

Bir dereceli maç öncesinde şampiyon seçim ekranını herhangi bir nedenden ötürü terk ederseniz, belirli bir süre tekrar maça giremezsiniz ve Lig Puanı kaybedersiniz. Eğer bu terk etme işlemini art arda gerçekleştirirseniz bekleme süresi ve kaybedilen puan miktarı artar.

LİG SİSTEMİ

2013 Sezonu'nda oyuna eklenen ve 2014'te biraz daha geliştirilen Lig sisteminin başlıca amacı sizi benzer beceri seviyesine sahip oyuncularla bir araya getirmek. Eskiden tüm oyuncular kallavi tek bir sıralamada yer alıyordu. Şimdiki sistemse rekabet hissini çok daha iyi yaşatıyor.

Oyundaki dereceli sıralama **Bronz**, **Gümüş**, **Altın**, **Platin**, **Elmas**, **Ustalık** ve **Şampiyonluk** olmak üzere yedi aşamaya, aşamalarsa 250 kişilik birçok lige ayrılmış durumda. Ustalık ve Şampiyonluk aşamaları hariç tüm ligler Romen rakamlarıyla ifade edilen (Gümüş II, Altın IV gibi) beş adet alt kümeye bölünüyor. Kümelerdeki oyuncular sahip oldukları Lig Puanı'na göre sıralanır. En üst sırada birazdan bahsedeceğimiz Terfi Serisi'ne hak kazanan oyuncular görünür.

Her ligin özel bir ismi vardır. Bir şampiyon ismiyle uygun bir adın birleştirilmesiyle, "A'nın B'leri" biçiminde (örn. "Katarina'nın Suikastçıları", "Vi'ın Dövüşçüleri") rastgele üretilir, herhangi bir anlamı yoktur. Lig ismini kendiniz seçemezsiniz. İçinde bulunduğunuz ligin adını beğenmiyorsanız, değiştirmenin tek yolu başka bir lige terfi etmektir.

Sihirdar profilinizden liglere baktıysanız bazı oyuncuların isimlerinin yanında bazı amblemler bulunduğunu görürsünüz. Bu amblemler oyuncuların sıralamadaki durumunu gösterir. Üç tane amblem vardır ve aşağıdaki gibidir:

- **Taze Kan:** Bu lige son 14 gün içinde katıldın
- **Deneyimli:** Bu ligde 100'den fazla oyun oynadın
- **Ardı Ardına:** Bu sırada üst üste 3

ya da daha fazla oyun kazandın Amblemlerin göze hoş görünmek haricinde bir etkisi yoktur.

Son olarak en üst aşama olan Şampiyonluk'tan kısaca bahsedelim. Şampiyonluk Aşaması bölgedeki en iyi *League of Legends* oyuncularına ev sahipliği yapar. Kümelere ayrılmamıştır, her oyuncu tek bir ligde mücadele eder. Sihirdar profilinizdeki *Ligler* sekmesine girip *Şampiyonuk Aşaması'nı Gör* düğmesine basarak en iyi oyuncuların ve takımların listesine ulaşabilirsiniz. Dilerseniz buradan oyuncuların profiline girip yaptığı son karşılaşmaların yanı sıra kullandığı rün ve kabiliyet sayfalarını da inceleyebilirsiniz.

YERLEŞTİRME, EŞLEŞTİRME VE PUAN KAZANIMI

Herhangi bir lige yerleştirilmeden önce beceri seviyenizi belirlemek üzere tekli için 10, takımlar için 5 adet hazırlık maçı yapmanız gerekir. Bu maçlarda gösterdiğiniz başarı ve performansa göre bir aşamaya ve kümeye yerleştirilirsiniz. Lig sistemi mümkünse sizi arkadaş listenizde ekli ve sizinle aynı aşamada olan sihirdarlarla aynı lige koymaya çalışır. Böylece onlarla beraber oynama ve sıralamalarınızı karşılaştırma şansınız olur.

İçinde bulunduğunuz lig, beceri düzeyi bakımından size yakın bir dizi oyuncudan oluşur. Fakat dereceli maç yapmak için sıraya girdiğinizde bu lig ile kısıtlanmazsınız. Eşleştirmelerde kısaca MMR olarak bilinen gizli bir puan sistemi kullanılır ve daha üst veya daha alttaki başka liglerden oyuncularla da eşleştirilmeniz mümkündür.

Eğer bir maçtaki diğer oyuncuların sıralaması sizinkinden yüksekse, rakip takımın kazanma olasılığı daha yüksek görünüyorsa, eşleştirme sistemi bunu sizin için "zor" bir maç olarak not alır. Oynadığınız maç ne kadar zorsa maçı kazandığınızda o kadar fazla LP kazanır, kaybettiğinizde o kadar az LP kaybedersiniz. Bunun tam tersi de geçerlidir. Bu sistem sayesinde maçlarınızın yarısını kaybedip yarısını kazansanız bile sıralamalarda yükselmeniz mümkündür.

LİGDE YÜKSELME VE DÜŞÜŞ

Dereceli maçları kazandıkça LP kazanır ve içinde bulunduğunuz kümede yükselirsiniz. **100 LP** topladığınızda küme atlamaya hak kazanırsınız, fakat bunun için önce bir dizi maç daha yapmanız gerekir. Küme Serisi'ndeki üç maçtan ikisini kazandığınızda bir üst kümeye çıkarsınız. En üst kümedeyken 100 LP'ye ulaştığınızda ise bu kez aşama atlamaya hak kazanırsınız. Terfi Serisi'ndeki beş maçtan üçünü kazandığınız takdirde bir üst aşamaya yerleştirilirsiniz.

Küme veya Terfi Serisi'ni kaybetmeniz durumunda, maçlardaki performansınıza göre bir miktar LP kaybeder, aynı ligde genellikle 60-90 LP arası bir yere yerleşirsiniz. Maçları terk etmek de kayıp olarak sayılır, fakat sunucu problemlerinden kaynaklanan kayıplar geçerli sayılmaz. Tekrar 100 LP'ye ulaştığınızda aynı süreç tekrarlanır.

Elbette bunun tersi de geçerli. Dereceli maçları kaybettikçe LP kaybeder, içinde bulunduğunuz kümede aşağı sıralara düşersiniz. Kümenin en alt sırasındaysanız bir alt kümeye atılma olasılığınız vardır. Fakat eğer içinde bulunduğunuz aşamaya yeni terfi ettiyseniz, tekrar bir alt aşamaya düşürülmeye karşı bir süre koruma altında tutulursunuz. Ligde aşağılara düşmenin bir diğer yolu da hiç dereceli maç yapmamaktır. Platin ve üzeri aşamalarda 28 gün boyunca bir hareket göstermezseniz ligdeki sıralamalardan gizlenirsiniz ve LP kaybetmeye başlarsınız. Bu sürece "erime" denir. Dereceli bir maç yapana dek her 7 günde bir tekrar LP kaybedersiniz. Kaybedilen LP miktarı, içinde bulunduğunuz aşamaya bağlıdır.

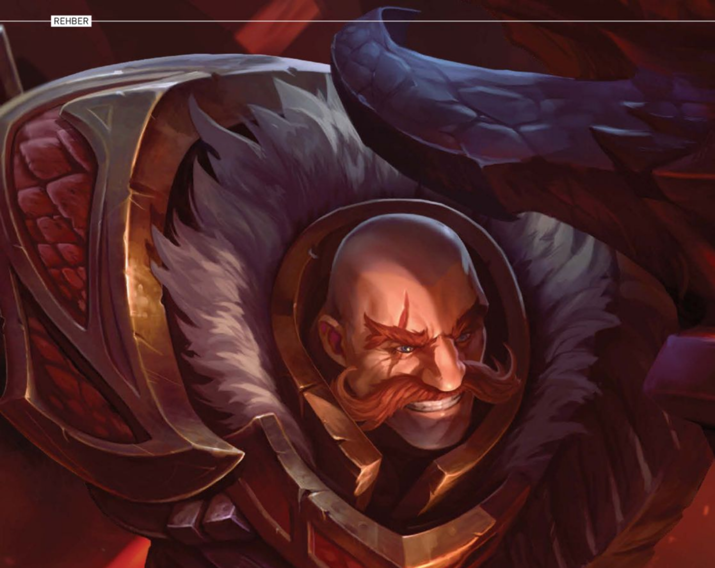
Erime sonucunda sıfır LP'nin altına düşerseniz bir alt kümeye 75 LP ile yerleştirilirsiniz. Örneğin önceden Platin III'te idiyseniz, düşüşten sonra kendinizi Platin IV'te 75 LP ile bulursunuz. Eğer hâlihazırda bulunduğunuz ligin en alt (V numaralı) kümesindeyseniz, bu kez bir alt aşamadaki yeni bir lige düşersiniz.

Erime sürecine girdiğinizde oyuna giriş yaptığınızda bir uyarı mesajıyla karşılaşırsınız ve bu durumu daha sonra sihirdar profilinizden de takip etmeniz mümkündür.

DERECELİ AŞAMA ÖDÜLLERİ



BRONZ	GÜMÜŞ	ALTIN VE ÜSTÜ
Sihirdar Simgesi	Sihirdar Simgesi	Sihirdar Simgesi
	Profil Görseli Çerçevesi	Profil Görseli Çerçevesi
	Yükleme Ekranı Çerçevesi	Yükleme Ekranı Çerçevesi
		Oyun davetlerinde ve arkadaşlık isteklerinde görüntülenen sezon simgesi
		Şanlı Şampiyon Kostümü



BRAUM'UN İYİ OYUNCU OLMA REHBERİ

"DERECELİ OYUNLARDAN KORKMAYIN!"

Bugün dersimiz dereceli oyunlar ve dereceli oyunların yarattığı heyecan&stres&endişe duygusu.

Aranızda dereceli sıraya girip maç yapanlar veya yapmak isteyenler vardır. Kimileri bunu normalden çok da farklı olmayan bir tecrübe olarak algılarken kimileri de heyecan&korku karışımı bir duygu yaşıyordur. Bizim üzerinde duracağımız durum ise bu heyecan ve korku durumu.

DERECELİ OYUN KORKUSU

Ya kaybedersem?
Ya o şampiyonu alırsa?
Koridorları bizden güçlü mü oldu?
Serideyim, kazanmam lazım!
Bu maçı kaybedersem lig düşüyorum :(
vs. vs.

Bir dereceli oyuna girmeden önce, yasaklama-seçim ekranında veya maçın içinde hissettiğimiz bazı duygular. Bunlara paralel olarak da performansınızda düşme veya yükselme yaşayabilirsiniz. Her işte olduğu gibi dereceli oyunlarda da yaşadığınız bir miktar heyecan&korku&endişe daha iyi performans göstermenize yardımcı olabilir. Lakin bunun fazlası sizi çok fazla geri düşürebilir hatta olduğunuzdan daha düşük seviyede performans sergilemenize bile sebep olabilir.

- Ben cool adamım, umurumda olmaz = düşük performans
- Ellerim terliyor, kalbim sıkışıyor = düşük performans

Peki bunun üstesinden nasıl gelebiliriz?
Oyun öncesi alacağınız ufak bir önlem en azından biraz rahatlamanızı sağlayabilir. **Bir arkadaşınız** ile sıraya girerseniz hem eğlence faktörü hem de birbirinizi toparlama ihtimali artış gösterecektir. Ayrıca anlaşamayacağınız bir oyuncu gelmesi ihtimalini de dolaylı yoldan düşürmüş olursunuz.

Her maçın bir ders, tecrübe olduğunu düşünün. Kaybetseniz bile başkalarını suçlamayı bırakıp şahsi olarak neyi daha doğru yapabileceğinizi düşünün. Takımınızın nişancısı 10 kere ölmüş olabilir ama siz onu boş verip kendi öldüğünüz 4 sahneyi hatırlayın ve nasıl oynasanız daha iyi sonuç alabilirdiniz, buna odaklanın.

Kendinize hep bir hedef koyun. Maç öncesinde, maç sırasında, maç sonrasında, her zaman! Nasıl?

- Bugün puanımı 20'den 80'e çıkaracağım.
- 20. dakikada rakibimden 30 minyon fazla kesmiş olacağım. Bunun avantajını kullanarak aşağı koridora baskına gideceğim.
- Bu maçtakinden çok daha iyisini yapabilirim.
- Renekton'ı bundan daha iyi oynayabilirim.

Maç öncesinde ufak egzersizler yapın. Gidin iki tur koşun demiyorum, girin ARAM oynayın, üzerinizdeki tutukluğu bir şekilde atın.

Ve altın kural:

HER MAÇI KAZANAMAYACAĞINIZI UNUTMAYIN!

Gidip Faker'ın istatistiklerine bakın, 100 tane galibiyeti var ise bunların yanında 30-40 tane de yenilgisi olduğunu göreceksiniz. Yani maç kazanmak kadar kaybetmek de normal. Mekanik tanrısı olsanız bile bu kural değişmiyor.

Bugün sizlere, League of Legends ve diğer MOBA oyunlarını oynadığım hatırı sayılır süreçte yaşadığım ve gördüklerimden yola çıkarak birkaç tavsiye vermek isterim:

- Bir role ve bu role ait birkaç şampiyona hakim olun.

Orta koridoru tercih ediyorsanız, Ahri, LeBlanc, Orianna, Zed, Jayce vs. gibi şampiyonlardan birkaç tanesine hakim olmak hem karşınıza gelen rakibe göre tercih yapabilmenizi, hem takım kompozisyonunda sırıtmamanızı hem de şampiyonlarınız yasaklandığında apışıp kalmamanızı sağlar.

Koridora alışık olmadığınız bir şampiyonla gidip skor üzerine skor vermek ile alakasız olduğunuz bir şampiyon ile gitmeye çalışmak arasında çok fazla bir fark yoktur. Bunu takım arkadaşlarınızın perspektifinden yola çıkarak söylüyorum.

Yine ana rolünüzün yanına acil durumlarda kullanabileceğiniz yedek roller de ekleyin. Her maçta orta koridoru veya nişancıyı alabileceğinizi kimse garanti edemez. Bu durumda şikayet etmek yerine önlem almış olmanız daha iyi sonuçlar verecektir.

- Eleştiri karşısında yılmayın. Bu eleştirileri kendinizi geliştirmek için kullanın.

Bazen eleştirinin dozajı kaçabilir, küfür yiyebilirsiniz veya sarkastik yorumların hedefi olabilirsiniz. Bu noktada ağzınızı açıp gözünüzü yummak en çekici yöntem gibi dursa da yapmayın. Zor olan yöntem ise her ne kadar tarz kötü ve yanlış olsa da bu yorumların sebebini düşünmektir. Acaba neyi yanlış yaptım, farklı bir şekilde hareket etseydim durum farklı olur muydu? Bu soruları kendinize sorun. Sadece oyun için değil hayatın her yerinde fayda sağlayacaktır.

- Aklınızı kullanın.
"Ben zaten kullanıyorum."
I ıh. Öyle olmuyor işte.

Rakip 100 canla koridorda durmaya devam ediyor, hatta resmen sizi üzerine gitmeniz için kışkırtıyor? Üzerine gittiniz ve ormancı çalıdan çıkıp sizi öldürdü, takım arkadaşını da kurtardı...

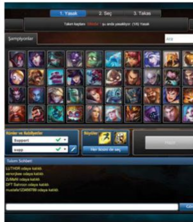
Koridorda geri düştünüz, takasları kaybettiniz ve rakibinizin sizden önce 6. seviye olacağını bile bile az canla ısrarla durmaya devam ediyorsunuz... Rakip 6 seviye oldu, ultisi ile sizi öldürmeyi başardı ve aradaki seviye farkı 2'ye çıktı...

Son vuruşu taşıyıcı şampiyona bırakabileceğiniz bir skorda göz göre göre destek halinizle skoru aldınız... Oyun ilerledikçe o skoru alamayan taşıyıcı geriye düştü ve kazanabileceğiniz bir oyunu verdiniz...

Çarpınız olmadığı halde rakip ormancının yerini bilmeden Baron'a başladınız... Rakip ormancı ölmek pahasına Baron'u çarp ile çaldı...

Bazen çekici olan yerine mantıklı olanı yapmak gerekiyor.





- Oyuna odaklanın.

Etrafınızdaki dikkat dağıtıcı etmenleri uzaklaştırın. Dikkatinizi toplamanızı sağlayan şey müzik dinlemek ise güzel bir çalma listesi oluşturun, sessizlik ise kalabalık bir ortamdan uzak durun vs. Oyun devam ederken de dikkatinizin dağılmasına izin vermeyin. Sohbet ile kafayı bozmayın, ikinci ekrandan film izlemeyin, yanınızdaki arkadaş ile sohbet etmeyin. Şahsen dereceli bir maç yaparken rahatsız edilirsem kendimi maması önünden alınan buldog gibi hissediyorum. Benzerini tavsiye edebilirim.

ÖZETLE OYUNU CİDDİYE ALIN!

- Optimist olun.

Eğer bir şeyler yanlış gidiyorsa, geri düşüyorsanız, kolay olan buna sebep olan şeyi yerine dibine gömmektir. Zor olanı tavsiye ediyorum: Moral veren, toparlayan kişi olun. Kaybederseniz zaten değişen bir şey olmayacak ama kazanırsanız gurur duymanızı ve mutlu olmanızı sağlayacak 2 konu olacak.

Biraz da takım dereceli oyunlarından bahsedelim. Dereceli oyunlarda gördüklerimizden yola çıkarak:

• Maç boyunca konuşmaya, bilgi vermeye çalışın. Koridorda rakibiniz sıçra mı kullandı, söyleyin. Geri mi gitti, belirtin. Aşağı doğru yola mı çıktı, bağırın! Eğer susarsanız ve takım arkadaşlarınızın dalgınlığına gelirse geriye düşebilirsiniz.

• Konuşurken çok dağıtmayın, geyik, şaka, espri bunlar güzel şeyler ama sırf bu yönde odaklanırsanız bu sefer de maçtan kopabilirsiniz veya o sırada derdini anlatamayan bir arkadaşınız yüzünden ya o ya da diğer takım arkadaşlarınız zorda kalabilir.

• Yasaklama/seçim ekranında diğer takım arkadaşlarınızın istemediği bir şey yapmayın. Yukarı koridorda Riven harika bir şampiyon olabilir ama tank bir rol oynamanız gerekiyorsa bu durumu önemseyin. Koridoru domine edecek diğer bir şampiyon olan Renekton'ı alın.

• Takıma bir kişi liderlik etmeli. Zor durumlarda ipleri eline alacak, höt dedi mi diğerlerinin duracağı yallah dedi mi hücum edeceği birisi olmazsa çok zorlanırsınız. Duruma göre liderliği 2 hatta 3 kişi yapabilir ama hiç kimsenin inisiyatif almaması kısa ve uzun vadede çok büyük sıkıntılara yol açar.

• Lider değilsiniz diye gördüğünüz fırsatı değerlendirmemezlik yapmayın. Paylaşın ve uygulayın. Diğerleri gözden kaçırdı diye ölü taklidi yapmayın.

• 5 kişinin uyguladığı kötü bir strateji, 4 kişinin uyguladığı iyi bir stratejiden daha iyi sonuçlar verecektir. Takım olarak hareket edin, bireysel hareket etmenin sonucunun bozgun olacağını unutmayın.

• Maç içinde takım arkadaşlarınızın üzerine gitmeyin. Herkes hata yapar, önemli olan bu hatayı toparlamaktır. Maçtan sonra tartışmanız gereken şeyleri maç içine taşımayın.

• Rakibe laf atmak çok keyifli olabilir ama cılkını çıkarmayın. Hatta hiç yapmasanız daha iyi olur. Nihayetinde karşınızdaki adamın kişiliği vs. ile ilgili tam bir bilgi olmadan bu tip davranışlarda bulunmak, gereksiz münakaşalara sebebiyet verebilir. Rakibe saygı önemli.

• Son olarak da unutmayın: Takım oyunu OP.

PANOLAR

FORUM GİTTİ, PANO GELDİ!

CENGİZHAN KERVANCI

GÖNDERİNİ DOĞRU YERE YAZDIĞINDAN VE İÇERİĞİNİN ALAKALI OLDUĞUNDAN EMİN OL!

League of Legends'ın birçok konuya ev sahipliği yapan, birçok tartışma ve çözüm konusunu içinde barındıran forum sistemi tamamen değişti. Yenilenen sistemin ismi artık Pano! Peki, nedir bu pano, ne işe yarar, nasıl işler, eski konulara ne oldu? Hepsinin cevabı burada meraklanmayın.

İlk olarak Pano sisteminin işleyişinden bahsedelim birazcık. Trend konuları aldığı hitlere göre yukarıda tutuyor ve tüm sihirdarlar istedikleri konu hakkında başlık açıp, cevaplarını yazıp çizebiliyor. Aynı şekilde hangi şampiyona hangi eşya kasılması gerektiğinden, oyun içindeki çeşitli sorunlara kadar tüm her şey burada yer alıyor.

Yaşadığın yerde ve internette düzenlenen müsabakaları ve etkinlikleri burada bulabilirsin. Etkinlikler hakkındaki sorularını da burada sorup, yanıt arayabilirsin.

Başkalarına sataşan, hakarete başvuran ve çizgiyi aşan gönderiler uyarılmadan siliniyor. Bu tür davranışları tekrarlayanlar ise panolardan süresiz olarak uzaklaştırılma alabilir, aman dikkat! Aynı zamanda oyun içi olumsuz davranışları şikâyet etmek için rapor sistemini kullanmak şart. Panolar üzerinden yapılan ifşa veya herhangi bir oyuncuyu hedef alan içerikler de uyarılmadan kaldırılıyor.

Aynı içeriği birden fazla yere yazmanın pek bir anlamı yok. Bu kuralı ihlal etmeye devam edenler, kısıtlamalarla karşılaşıyor. Gönderini doğru yere yazdığından ve içeriğinin alakalı olduğundan emin olman gerekli. Her panonun, nelerin kabul edilir ve nelerin kabul edilemez olduğuna dair açıklamaları var. Oyundaki kullanıcı adınız ve şifreniz ile sisteme çok rahatça giriş yapabilirsiniz.

Daha önce forumda benim başlığım vardı, daha önce ben oradan şampiyon diziyordum, ya benim taktiklerim vardı diyenlerden iseniz sakin olun. Geçmiş tüm konu başlıkları aynı şekilde Panolar'a taşındı. Yani kimsenin başlığı veya yararlandığı kaynak bir yere gitmedi.

KONU NASIL AÇARIM Kİ BEN?

Şimdi gelelim aklınıza takılan bir sorun, bir görüş, bir build olduğunda, bunu nasıl yazacağınıza. Kısaca şöyle efendim. İlk olarak kullanıcı adınız ve şifreniz ile birlikte sisteme giriyorsunuz. Daha sonrasında Konu Aç butonuna tıklamanız gerekiyor. Açılacak konu başlığı olarak bir pano seçmeniz gerekiyor. (Yukarıda belirttiğimiz panolar bunlar.) Hemen sonrasında ise belirli bölümlere ayrılmış olan

SİTE İŞLEYİŞİNİ MERAK EDENLER DİKKAT!

Siteye ilk girdiğimizde karşımıza çeşitli konular çıkıyor ve o konulara ait görüntülenme sayıları, yorum sayıları gibi bir takım veriler yer alıyor. Aradığınız veya merak ettiğiniz bir başlık var ise tıklayıp hemen sohbete dâhil olabilirsiniz. Panoların çeşitli başlıkları var. Peki, bu başlıklarda nelere değiniliyor diye merak edenlere ufak birkaç bilgi verelim.

DUYURULAR: Bu başlıkta League of Legends ile ilgili bilgilendirmeler yer alıyor ve her yenilik anında burada paylaşılıyor.

eSPOR: Bu sayfada ise hem Riot Games çalışanları hem de kullanıcılar espor dünyasında olup bitenleri enine boyuna tartışıp, kimin en iyi olduğunu, maçların tarihlerini, ünlü ekiplerdeki ayrılıkları tartışıyorlar.

ETKİNLİKLER: League of Legends etkinliklerine katılacak olan kişiler için ve oyun içerisinde yapılacak tüm etkinlikler için bir bilgilendirme alanı. Burada herkes tüm sorularına yanıt bulabiliyor.



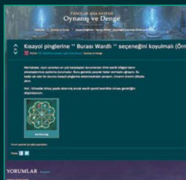
KOSTÜM VE ŞAMPİYON ÖNERİLERİ: Yeni gelecek olan kostümler, şampiyonlar, şampiyon rehberleri, çeşitli taktiklerin hepsi burada oyuncular tarafından yazılıp, okuyucuya sunuluyor. Senin de buraya yazacak mutlaka iki üç bir şeyin vardır.

YENİ OYUNCU KÖŞESİ: Burada ise oyuna yeni katılmış veya kendini geliştirmek isteyenler yer buluyor. Takım arayanlar, çeşitli taktikleri deneyenler bu mekânda takılıyor dostum.

başlık, bağlantı, metin bilgilerini doldurmanız yeterli olacak. Metin tasarlarken maddeleme işaretlerinden tutun da oyun içinde yer alan şampiyonlara, eşyalara ve sihirdar büyülerine kadar etiketlemeniz mümkün. Kısacası içerik o kadar zengin ki, yok yok! En son aşamada ise anket eklemeniz mecburi. Daha sonrasında ise gönder seçeneğine bastığınızda düşünceniz yayınlanmış oluyor. Gönderiniz ne kadar çok görüntülenir ve/veya yorum alırsa doğru orantıda üst sıralarda yerini alıyor.

PANO'NUN NE YARARI OLDU?

Yazımızın sonuna yaklaşırken Pano sisteminin sağladığı yararlardan bahsetmezsek olmaz. En başında foruma göre daha bir kullanışlı. Karmaşadan eser yok. Her şey yerli yerinde, konular belli, cevap yerleri belli isteyen aradığını anında şak diye bulabiliyor. Ayrıca görsellik açısından bakıldığında gayet güzel ve şık durduğu aşikâr. Topluluk açısından ise Riot Games çalışanları ile bir arada tartışma ortamı, oyuncuların kendi arasındaki fikir alış-verişi, yeni ve anlık bilgiler öğrenmenin verdiği mutluluğu karşılayan bir yer olmuş pano. Ne diyelim, herkese hayırlı olsun!







HATA BİLDİR: Oyuncuların yaşadığı problemlerin temelini ve çözümlerini burada bulabilirsin. Oyun içerisinde karşılaştığın her türlü hatayı (bug'ı) bu başlıkta bildirebilir, karşılaştığın sorunlara cevap bulabilirsin.

KONU DIŞI: Burada ise oyuncular güncel konuları tartışıp, bilgisayar donanımlarından, elektrik kesintisine kadar her türlü konuyu işliyorlar. Hem eğlenceli hem de düşünülmesi gereken konular burada yer alıyor.

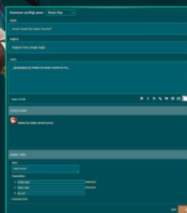
OYNANIŞ VE DENGE: Karşıma güçlü rakip geliyor, nasıl lig atlarım, Sion'un hızı az gibi konulardan mustarip iseniz bu bölüme yazacağınız ve cevabını bulacağınız bir şeyler var.

YARDIM VE DESTEK: Bu sayfa ise oyuncuların oyun içinde yaşadıkları problemlerin çözümlerine kesin yolla ulaşabilecekleri bir sayfa.

GENEL TARTIŞMA: Burada ise adından da anlaşılacağı üzere oyuncular bir konuya bağlı kalmaksızın kendilerinin yaşadığı sorunları ve çözümleri, taktikleri, favori şampiyonları, takım arkadaşı gibi birçok konu üzerine yazıp, cevap bekliyorlar.

HAYRAN ÇALIŞMALARI: Oyuncuların şampiyon çizimlerini, yaptıkları amatör figürleri ve cosplay çalışmalarını bulabileceğiniz, "nasıl yaptın, bize de anlat" diyebileceğiniz oldukça eğlenceli ve renkli bir bölüm.

Tüm bu konuların haliyle eskiyenleri ve bazı modası geçmiş olanları var. Bunlardan kurtulup güncel veya hala konuşulan bir konuyu takip etmek istiyorsanız sayfanın yukarısında hatta tam ortasında yer alan konuya ait öne çıkanlar, konuşulanlar ve yeniler seçicilerine tıklamanız yeterli olacak.



SON YAMALAR

YAKIN ZAMANDA OYUNDA NELER DEĞİŞTİ?

EREN OKKA

Merhaba Sihirdarlar! Geçtiğimiz sayıdan bu yana çıkan yamaları derleyip toparladığımız yeni bir Son Yamalar yazısıyla karşınızdayız. Bu yazı, **5.2** ile **5.7** arası yamalarla gelen değişiklikleri kapsıyor. Her zamanki gibi, bütün değişikliklerden ziyade içlerinden en önemli olanları, buraya sığdırabildiğimiz kadarıyla yazıyoruz.

HARİTALAR VE OYUN MODLARI

Sihirdar Vadisi güncellemesi nihayet beta aşamasından çıktı. Bu sırada haritanın görünümünde, örneğin renk tonlarında ufak tefek oynamalar yapıldı. Sihirdar Vadisi için yeni bir şampiyon seçim müziği var ve artık yükleme ekranına hoş bir arka plan görseli eşlik ediyor. Maç sonunda karşınıza çıkan yeni, animasyonlu zafer/bozgun ekranı da cabası.

Vadi'deki ilk önemli değişiklikler dizisi ormancıları ilgilendiriyor. Orman kamplarını temizlemek artık daha kolay; Gromp'un ve Keskingagaların verdiği hasar azaldı, Alacakurtların ise altın ödülü arttı. Gromp güçlendirmesi güçlendi, etkisi ilave can değerine göre artış gösteriyor. Ayrıca ormancılar artık ilerleyen seviyelerde ormanda daha fazla deneyim puanı kazanıyor (5-7. seviye arası %3, 8-10. seviye arası %6, 11-18. seviye arası %10 daha fazla deneyim).

Koridorlara baktığımızda kulelerle ilgili birkaç değişiklik gözümüze çarpıyor. Yıkılan inhibitör kuleleri artık karşı takıma 175 yerine 50 altın veriyor ve hiç deneyim kazandırmıyor. Aynı durum merkez kuleleri için de geçerli. Orta koridor iç kulelerindeki kalkan mekaniği kaldırıldı. Alt ve üst koridor iç kuleleriyse daha az kalkan ve daha fazla cana sahip.

Sizinki can da minyonlarınki patlıcan mı? Minyonların canı bir miktar arttı. Kule altında son vuruş yapmanızı zorlaştıracak bir değişiklik değil bu; sadece kuşatmalarda minyonların eskisine göre biraz daha etkili olmasını hedefliyor. Nehir tarafındaysa Ejderha'nın saldırı menzili ile saldırı hızı arttırıldı (saniye başı verdiği hasar aynı) ve Yampiri Yengeç sürat sunağı artık Tibbers ve Hiçlik haşereleri gibi evcillere de yarıyor. En önemli değişikliği sona sakladık: Sihirdar Vadisi'nde artık bir de ördek var!

Diğer haritalarda kayda değer bir değişiklik yok. Ancak geçtiğimiz aylarda iki adet Sınırlı Oyun Modu deneyimledik. Bunların ilki olan **Dost Kazığı**'nda kendi şampiyonlarımız yerine rakip takımın şampiyonlarını seçince nasıl oluyormuş, gördük. Ardından bir sürpriz yaparak geri dönen **Ultra Rekabet Faktörü** ise tahmin edilebileceği üzere yurt çapında coşkuyla karşılandı. U.R.F. ile ilgili detaylı bir yazı ilerleyen sayfalarda mevcut.

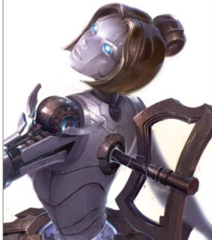
SİHİRDAR BÜYÜLERİ

Cümleten başımız sağ olsun: **Dirilt** sihirdar büyüsü oyundan kaldırıldı... Tabii bu talihsiz olaya gözyaşı döken kaç kişi oldu, bilmiyoruz. Zira nadiren tercih edilen, görece faydasız bir büyüydü kendisi. Yine de arkasından konuşmuş olmayalım şimdi. Bakarsınız tekrar dirilir falan.

Bunun haricinde sihirdar büyülerinde iki önemli yenilik daha var. İlk olarak, tutuşan şampiyonlar üsse dönmeye kalkarsa **Tutuştur** tarafından engelleniyor artık. İkincisiyse **Çarp**'ın menzilinin 750'den 500'e düşmüş olması. Bu demek oluyor ki Donduran Çarp'ı kullanmadan önce rakip şampiyonlara daha fazla yakınlaşmanız gerekiyor. Bu durum orman canavarlarında pek fark yaratmıyor.



Işık Oku Vayne





EŞYALAR

Bir ölüm haberi de eşyalardan geldi. **Ölümateşi Pençesi** oyundan kaldırıldı, suikastçılar yasta. Aynı durum **Siyahateş Meşalesi** için de geçerli. Neyse ki bu acıyı dindirecek **Luden'in Feryadı** adında yeni bir eşyamız var. Aşırı Büyük Sopa + Ruh Yeli + 650 altın (toplam 3100 altın) karşılığında satın alınabilen bu eşya 120 yetenek gücü ve %7 hareket hızı kazandırıyor. Ayrıca yük biriktiren, 100 yük biriktikten sonra hedefe isabet eden bir sonraki büyü ile en fazla 4 hedefe 100 (+0,15 yetenek gücü) ilave büyü hasarı veren bir özel pasifi var.

Yeni eşyalardan konu açılmışken **Bami'nin Alevi**'ni anmadan olmaz. Yakut Kristal + 600 altın (toplam 1000 altın) karşılığında sahip olabileceğiniz bu eşya, kazandırdığı 300 can ve Alev Kusan adlı özel pasifiyle, hık demiş Günateşi Pelerini'nin burnundan düşmüş. Tahmin edebileceğiniz üzere Günateşi Pelerini de artık Dev Kemeri yerine Bami'nin Közü'nden geliştiriliyor.

Ormancılar, dikkat: Tüm aşama 2 orman eşyalarının bedeli 100 altın arttı, tüm aşama 3 orman eşyası efsunlarının bedeli 100 altın düş-

GEÇTİĞİMİZ BİRKAÇ AY İÇİNDE LEAGUE OF LEGENDS'DAN UZAK KALDIYSANIZ, BU SAYFALARI GÖZDEN GEÇİRİP OYUNA AYAK UYDURABİLİRSİNİZ.


Gönül Avcısı Varus

ŞAMPİYON GÜNCELLEMELERİ

AATROX: Kıyım (R) artık isabet alan rakip şampiyon başına Kan Kuyusu'nu dolduruyor.
AHRİ: Aldatan Küre'yi (Q) fırlatmak artık büyük bir hareket hızı avantajı kazandırıyor ama yeteneğin mana bedeli arttı ve taban hasarı azaldı. Ayartan Öpücük (E) artık hedefe ilave hasar verilmesine neden olmuyor, ama saldırı hasarı daha fazla ve yetenek gücü artışı iyileştirildi. Tilki Ateşi (W) ve Ruh Saldırısı'nın (R) "hedef alma menzili" kısaldı, yani daha kısa bir menzilde hedeflerine doğru otomatik hareket ediyorlar.
AKALİ: Hilal Vuruşu (E) artık Suikastçının Damgası (Q) etkilerini tetiklemiyor. Gölge Dansı'nın (R) menzili azaltıldı.
AMUMU: Amumu'nun manası bittiğinde Gözyaşı Seli'nin (W) kapanmamasına neden olan bir hata giderildi.
ANNİE: Alev Kalkanı (E) yeteneğinin zırh ve büyü direnci getirisi özellikle ilk seviyelerde azaldı. Annie bu yeteneğini kullandığında artık Tibbers da hem bu yeteneğin avantajlarından faydalanıyor, hem de ek hareket hızı kazanıyor.
AZİR: Kumdan askerlerin saldırı menzili ile mızrakların "içinden geçme" menzili arttırıldı. Taban saldırı hızı da

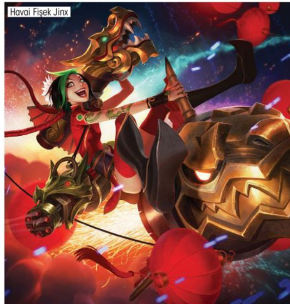
tü. Aşama 2 orman eşyaları artık bedavaya değiştirilemiyor, 255 altın ödemeniz gerekiyor. Cengâver efsununun saldırı gücü 45'ten 40'a düştü, **Yanardöver** isminde yeni bir efsun eklendi. Aşama 2 orman eşyası + Bami'nin Közü + 350 altın (toplam 2250 altın) değerindeki bu efsun 300 can, +%25 ilave can ve Alev Kusan pasifi veriyor.

Uzak Görüş Küresi artık hedef konumda 60 saniye duran ve 1 can puanına sahip görünür bir Uzak Görüş Totemi yerleştiriyor. Bu totem, takım arkadaşları tarafından hedef alınamıyor (örneğin üzerinde Işınlan kullanamıyorsunuz). **Büyük Görünmez Uğur**'un yük limiti 2 oldu (60 saniyede 1 yük birikiyor). **Kâhinin Merceği**'nin bedeli 475 altından 250 altına indi.

Keskingaga Pelerini'nin zırh değeri 30'dan 40'a yükseldi. Ayrıca artık Akıncı özel pasifi sayesinde, yıkılmış kulelerin yanında da hareket hızı kazandırıyor. Bu eşyadan geliştirilen **Zz'Rot Kapısı** ile ilgili çok sayıda hata giderimi ve iyileştirme söz konusu.

Ahenk Kadehi'ne indirim geldi, bedeli 1000 altından 900 altına düştü (Athene'nin ve Mikael'in toplam bedeli değişmedi). **Athene'nin Lanetli Kadehi** artık normalde %50 yerine %100 mana, katletme veya asist yapınca %15 yerine %30 mana yeniliyor. Gelsin manalar...

Geriye kalan bazı eşya değişiklikleri şöyle:
- **Ruh Yeli**'nde 100 altınlık indirime gidildi.
- **Dev Kemeri** artık Yakut


Havai Fişek Jinx


arttırıldı. Kumların Fatihi'nin (Q) taban hasarı (özellikle yüksek seviyelerde) azaldı, menzil göstergesi büyünün fiili menzilini doğru olarak gösterecek şekilde düzeltildi. İleri!'nin (W) menzili kısaldı.
BLİTZCRANK: Gazla (W) artık yüksek miktarda anlık hız artışı veriyor ve hız avantajı bitince Blitz'i yavaşlatıyor.
CASSİOPEİA: Ejderha güçlendirmesi ile Rabadon'un Şapkası artık katlanarak artmak yerine üzerine eklenerek artıyor. Bu iki yetenek gücü yüzdesi değişkeni (ve ilgili kabiliyetler) Cassiopeia'nın pasifi ile birleşince artık oyun sonlarında yaklaşık %12 daha az ilave yetenek gücü veriyor. Zehirli Patlama (Q) ve İkiz Diş'in (E) mana bedelleri arttı.
DARİUS: Noxus Giyotini (R) ile "smaç basmak" artık mana iadesi yapıyor, ancak yeteneğin bekleme süresi yalnızca 3. kademede tamamen sıfırlanıyor.
DİANA: Gümüşay Bıçağı (Pasif) artık birikmiş yük sayısını ve kalan süreyi gösteriyor, Solgun Kamer'in (W) küreleri daha hızlı dönüyor.
ELİSE: İnsan hali yavaşladı, Örümcek hali hızlandı. Örümcek İnişi'ni (E) kullanmak kolaylaştı, Koza (E) hızlandı.
EVELYNN: Oyun sonlarında daha hızlı görünmez oluyor. Nefretin Çivileri'nin (Q) hasarı arttı. Karanlık Cinnet (W) artık büyü kullanıldığında yük biriktirmiyor.
FİDDLESTİCKS: Sömürü'nün (W) bağlanma menzili azaldı.
FİZZ: Denizin Dişleri (R) ile işaretlediği hedefe verdiği hasar +%20 arttı. Zıpkın Saldırısı'nın (Q) hasarı, taban hasar ve artış oranı olarak büyük oranda azaldı.
GALİO: Adalet Rüzgârı'nın (E) bekleme süresi kademe atladıkça azalıyor.
GANGPLANK: Yavaşlatma etkilerinin işlemediği hedeflerin aynı şekilde Zehirli Kılıç pasifinden zaman içinde hasar da almamasına neden olan bir hata giderildi.
GAREN: Demacia'nın Adaleti'nin (R) bekleme süresi ilk kademelerde düştü.
GNAR: Mega Gnar süresi 19 saniyeden 15 saniyeye düştü.
GRAGAS: Taban manası arttırıldı. Fıçı Yuvarla (Q) ile yuvarlanan fıçılar (eh) artık daha çok yavaşlatıyor. Ayyaş Hiddeti'nin (W) canavarlara karşı verilen hasar limiti yükseldi.



HECARiM: Taban can değeri ve yenilenmesi azaldı.
iRELiA: Denge Saldırısı'nın (E) hasarı azaldı.
JANNA: Pupa Yeli pasifi, artık yalnızca ona doğru koşan şampiyonları etkiliyor. Hareket hızı avantajı ve menzili ise arttı. Janna'nın kendi hareket hızı avantajı ise olduğu gibi Meltem (W) yeteneğine taşındı, artık W kullandıkça hızını kaybedecek.
JARVAN IV: Demacia Sancağı (E) artık pasif zırh vermiyor. Telafi etmek adına, taban zırh değeri bir miktar arttırıldı; ama bu değişiklik özünde Jarvan'ın oyun ortası-oyun sonu dayanıklılığını kesinlikle düşürdü.
KALiSTA: Normal saldırı hazırlanma süresi (saldırının başlangıcı ile vuruşun yapılması arasında geçen süre) azaltıldı.
KARMA: Dost şampiyonların Direniş (E) avantajından gelecek yarı hasar yerine kalkanın Esin kısmını almasına neden olan bir hata giderildi.
KARTHUS: Normal saldırı animasyon aralığı iyileştirildi. Rakip şampiyonların bazı durumlarda Acı Duvarı'nın (W) içinde yavaşlatmaya maruz kalmadan atılmasına neden olan bir hata giderildi.
KASSADiN: Karanlık Küre'nin (Q) hasarı ufak ölçüde azaldı. Boşluk Geçişi'nin (R) menzili azalırken, yüklenme aralığı kısaldı, bekleme süresinde ve mana bedelinde iyileştirme yapıldı.
KATARiNA: Taban can değeri ve yenilenmesi azaldı, seviye başına can arttı. Saldırı aralığı bir miktar hızlandı. Açgözlü pasifinden faydalanabilmesi için bundan böyle hasar verdiği rakip şampiyonun 3 saniye içinde ölmesi gerekiyor.
KENNEN: Elektrik Dalgası (W) sadece işaretli hedeflere değil, artık Yıldırım Yağmuru'na (R) yakalanan herkese isabet ediyor. Yıldırım Yağmuru'nun aynı hedefe isabet etme aralığı ise 0,5 saniye oldu.
LEBLANC: Taklit'in (R) büyüleri daha az hasar veriyor.
LiSSANDRA: Keskin Buz'un (Q) hasarı azaltıldı. Buzul Pençe'nin (E) etki alanının sonunu gösteren işaretin, görünür olması gerektiği durumlarda bile arazi öğelerinin altında kalmasına neden olan bir hata giderildi.


Ağaç Ata Bard


Hayalet Pelerini


Dev Kemeri


Görkemli Zafer


Ruh Yeli


Hextech Silahkılıç


Asırlık Sopa

Kristal'den yapılandırılıyor.
• **Görkemli Zafer** artık +500 yerine +650 can sağlıyor.
• **Hayalet Pelerini**'nin taban can yenilemesi %100'den %150'ye çıktı.
• **Hextech Silahkılıç**'ın saldırı gücü 45'ten 40'a, can çalması %12'den %10'a düştü; yetenek gücüyse 65'ten 80'e çıktı.
• **Asırlık Sopa** artık kaç tane yükü olduğunu eşya simgesi üzerinde gösteriyor.

ŞAMPİYONLAR

Bard adında yeni bir şampiyonumuz var. Yerinde duramayan bu destek şampiyonu "alan etkili Zhonya" gibi acayip bir ulti'ye sahip. Rehberini dergimizin ilerleyen sayfalarında okuyabilirsiniz.

Geçtiğimiz aylarda tam yirmi adet yeni şampiyon kostümü yayınlandı: Ağaç Ata Bard, Çocuk Kalbi Annie, DJ Sona, Gardiyan Nautilus, Gardiyan Sivir, Gizli Ajan Xin Zhao, Gönül Avcısı Varus, Havai Fişek Jinx, Işık Dalgası Vel'Koz, Işık Oku Vayne, Kazanova Galio, Kelle Avcısı Akali, Kumların Muhafızı Rammus, Kumların Muhafızı Skarner, Kumların Muhafızı Xerath, Omega Timi Teemo, Savaş Ustası Katarina, Savaş Ustası Nidalee, Yağmacı Ashe, Yağmacı Warwick. Bunların içinden özellikle **DJ Sona**, beraberinde getirdiği üç farklı müzik temasıyla birlikte mutlaka sahip olmak isteyeceğiniz cinsten, destansı bir kostüm.

Şampiyon güncellemelerine baktığımızda **Tristana**'nın açılış görselinin, oyun içi modelinin ve yetenek simgelerinin yenilendiğini görüyoruz. **Katarina**'nın açılış görseli ve **Morgana**'nın yetenekleri görünüş ve ses itibarıyla güncellendi. Şampiyon görünümlerini yeni Sihirdar Vadisi ile daha uyumlu hale getirmeyi amaçlayan toplu doku güncellemesinde de nihayet sona yaklaştık.

...VE DİĞERLERİ

• Arkadaş listesinde başka bir oyuncunun adı üzerine fare imleci getirildiğinde çıkan **Oyuncu Özeti** penceresi güncellendi.
• Seçenekler menüsüne eklenen **Uygun Takım Renkleri** özelliği sayesinde Sihirdar Vadisi'nde oyuna hangi tarafta başlarsanız başlayın, bütün dost minyon ve binalar mavi, tüm rakip birimler ise kırmızı görünüyor.
• Bir diğer yeni seçenek olan **Yarı Kilitli Kamera**'yı kullandığınızda, normalde kamera şampiyonunuzu takip ediyor ama istediğiniz zaman klavye veya fareyle kamerayı siz kaydırabiliyorsunuz. Bu modda şampiyonunuz her daim ekranın ortasına makul bir uzaklıkta kalıyor.
• Şampiyonluk ve Ustalık Aşaması takımlarının erimeye girme aralığı arttı. Artık her iki aşama da, Platin ve Elmas aşaması takımları ile aynı 28 günlük hareketsiz kalma limitine sahip.



LUX: Son Parıltı (R) ile pasifini tetiklediğinde verdiği hasar arttı.
MAOKAi: Maokai'nin pasif yeteneği Öz Büyüsü düşük seviyelerde daha az iyileştiriyor.
MORDEKAiSER: Mordekaiser'in Q ve W yeteneklerinin can bedeli azaldı. Q, güçlendirilmiş saldırı için Morde'ye menzil avantajı kazandırıyor. W hem Mordekaiser'e, hem de yeteneğin üstünde kullanıldığı takım arkadaşına güçlendirme veriyor. Ayrıca Morde ve güçlendirme almış arkadaşı birbirlerine doğru hareket ederken ilave hareket hızı kazanıyorlar. Mordekaiser'in hortlakları, saldırı gücü ile yetenek gücü yerine ona ilave can ile yetenek gücü veriyor. Hortlaklar, Mordekaiser'in ilave niteliklerinin bir kısmı yerine sabit saldırı gücü avantajına sahipler.
NAUTiLUS: Titan'ın Gazabı'nın (W) hasarı azaltıldı. Gelgit'in (E) bekleme süresi, mana bedeli ve yavaşlatma süresi azaltıldı.
NiDALEE: Taban can değeri ve seviye başına can azaldı. Nidalee artık tarafsız canavarları Avlayabiliyor; Avlanan canavarlar zayıflatma devreye girdiğinde 2 saniyeliğine yere sabitlenerek, Nidalee'nin Atıl kullanma menziline girebilmesine imkan veriyor. Vahşi Pusu'nun (W) hasarı artık düşük taban hasar üstüne mevcut can değerinden belirlenen miktar yerine sabit değer üzerinden büyü hasarı veriyor.
NOCTURNE: Paranoya'nın (R) bekleme süresi azaldı.
QUiNN: Kör Eden Saldırı (Q) ve Vurkaç (E) ile ilgili bazı hatalar giderildi ve iyileştirmeler yapıldı.
RAMMUS: Güç Topu'nun (Q) mana bedeli azaldı.
REK'SAi: Kraliçe'nin Gazabı'nın (Q) yüzeyde verdiği hasar biraz azaldı, Yüzeye Çık'ın (W) gömülüyken (teknik olarak yüzeye çıkarkenki) verdiği hasar azaltıldı. Rek'Sai artık daha sık tünel kullanabiliyor.
RENGAR: Bütün ganimet mekanikleri ve avantajları Rengar'ın ziynet yuvasından alınarak kalıcı ve biriken bir yüke dönüştü. Pratikte önemli bir etkisi yok.
RYZE: Aşırı Yük'ün (Q) hasarı arttı.
SEJUANi: Kuzey Yeli Topuzu'nun (W) hasarı azaldı, binalara ilave hasar vermesine neden olan bir hata



giderildi. Sersemletmeyi beceremezse Buzul Hapsi (R) çok daha az yavaşlatıyor.

SHEN: Birlikten Kuvvet Doğar'ın (R) bekleme süresi azaldı.

SHYVANA: Alevli Nefes'in (E) ilave hasarı arttırıldı.

SiNGED: Tut Savur (E) azami can değeri üzerinden hasar veriyor. Kuvvetli Zamk (W) üzerine fırlatılan rakiplerin bazı durumlarda yere hemen sabitlenmemesine neden olan bir dizi hata giderildi.

SiON: Kırıp Geçir'in (Q) mana bedeli düştü, artış oranı bir miktar yükseldi, canavarlara verdiği hasar azaldı. İnfazcının Kükremesi'nin (E) içinden geçme hasarı azaldı, üst kademelerdeki mana bedeli arttırıldı.

SKARNER: Kristal Kıskaç (Q) daha fazla hasar veriyor, Parçacık'ın (E) üst kademelerde verdiği hasar arttırıldı.

SONA: Kreşendo'nun (R) mana bedeli tüm kademeler için sabitlenerek ileri kademelerde azaltıldı.

SORAKA: Yıldız Yağmuru'nun (Q) patlama merkezinde duran rakiplere verdiği ilave hasarın, Soraka'nın YG kaynaklı ilave hasarını doğru hesaplayamamasına neden olan bir hata giderildi.

SYNDRA: Zayıflara Acıma'nın (E) sersemletme etki alanı, biraz daha kullanışlı olacak şekilde genişletildi.

TEEMO: Kör Eden Dart'ın (Q) körleştirme etkileri düzeltildi.

TRiSTANA: Tüm yetenekleri, görünüşü ve seslendirmesi yenilendi! Gülle Atışı'nın (R) hasarının yetenek gücüyle artış oranı ciddi ölçüde azaldı. En önemli değişiklikse Patlayıcı Yük (E) yeteneğinde. Tristana bu yeteneğiyle hedef rakip üzerine bir bomba fırlatıyor, 4 saniye sonra bomba patlayarak alan etkili fiziksel hasar veriyor. Ayrıca Roket Atlayışı (W) ile üstünde Patlayıcı Yük olan hedefe sıçrayıp fazladan hasar verebiliyor.

TRUNDLE: Pasifin menzili arttırıldı. Donmuş Krallık'ın (W) iyileştirme artışı artık tüm kademelerde aynı, ayrıca giderilen bir hata sonucu Dize Getir (R) bir miktar güçlendi.

TWiSTED FATE: Şans Destesi (E) kulelere yapılan saldırıları da sayıyor (ama kulelere etki etmiyor). Kader (R) yeteneğinin Kapı özelliği kullanılırken takım arkadaşlarına "Yoldayım" sinyali yollanıyor.



Savaş Ustası Nidalee



Kazanova Galio



Omega Timi Teemo



TWiTCH: Ölümcül Zehir pasifinin hasarı arttı.

URGOT: Dehşet Üreteci (W) kalkanı artık toplam mana değerine göre artıyor, ayrıca Hiperkinetik Konum Değiştirici'nin (R) bekleme süresi yüksek seviyelerde daha az.

VARUS: Deşen Ok'un (Q) bekleme süresi ok atıldıktan sonra değil, artık saldırı hazırlığı başladığında devreye giriyor. Musibet Zinciri'nin (R) atış genişliği biraz iyileştirildi.

VEiGAR: Uğursuz Saldırı (Q) artık beceri atışıyla kullanılıyor ve isabet alan ilk hedefin içinden geçerek ikinciye gidiyor. Karanlık Madde (W) daha az mana harcıyor ve bekleme süresi azaldı. Kara Delik'te (E) artık 0,5 saniyelik bir gecikme var; ama diğer yandan mana bedeli azaldı, menzili arttı ve bekleme süresi kısaldı. Ezeli Patlama'nın (R) mana bedeli yüksek kademelerde belirgin biçimde düştü ve bekleme süresinde ufak bir azalma oldu, ancak yetenek gücü oranı bir miktar düştü.

Vi: Hareket hızı azaldı, Saldırı ve Darp'ın (R) orta ve üst kademede hasarı azaldı.

VOLiBEAR: Kuduz (W) yeteneğini bir canavar üstünde kullanıldığında bekleme süresinin yarısı iade ediliyor.

XERATH: Şok Küresi'nin (E) sersemletme süresi düştü.

XiN ZHAO: Savaş Narası'nın (W) düşük seviyelerdeki taban iyileştirme değeri arttırıldı. Amansız Hücum'un (E) yüksek seviyelerdeki hasarı arttırıldı.

YORiCK: Savaş Alâmeti'nin (Q) menzili arttı.

ZAC: Parçaları artık Maddenin Kararsız Hali'nin (W) bekleme süresini azaltıyor. Elastik Sapan'ın (E) havaya savurma süresi uzatıldı.

ZED: Taban saldırı hızı ve saldırı hızı artış oranı azaltılarak ayrık ittirme kabiliyeti törpülendi.

ZiGGS: Seksek Bomba'nın (Q) mana bedeli azaldı.

ZiLEAN: Saatli Bomba (Q) artık bir beceri atışı ve rakibin üstüne veya doğrudan yere düşebilir. İki tane birden göndermeyi başaran, 1,5 saniyelik sersemletmeyi de kapar (!). Başa Sar (W) artık Zaman Kayması (R) ile etkileşime girmiyor. Zamanı Bük'ün (E) yavaşlatması en üst kademede hareket hızının %99'u kadar yavaşlatıyor.

ZYRA: Zyra'nın bitkilerinde artık menzil göstergesi var.



ULTRA REKABET FAKTÖRÜ

N.U.R.F. BEKLERKEN U.R.F. GELDİ!

CENGİZHAN KERVANCI

Merhaba sihirdarlar! Bildiğiniz üzere Riot Games ekibi belirli aralıklarla bize yeni oyun modları sunuyor ve bir süre sonra bunları kaldırıp tadını damağımızda bırakıyor. Bugüne dek Türkiye sunucularında en çok sevilen mod Ultra Rekabet Faktörü yani U.R.F. olmuştu. U.R.F.'ün bu kadar sevilerek oynanmasının en önemli nedeni, şampiyon yeteneklerini dertsiz tasasız kullanmamıza fırsat vererek bizi çılgınlar gibi eğlendirmesiydi. İşte bu mod bu Nisan ayında bize bir sürpriz yaptı ve bilgisayarlarımızı tekrar şenlendirdi!

NEDİR BU U.R.F.?

Bu oyun modunu anlamanın en iyi yolu, **Fevkaladenin Fevkinde Muhteşem Güçlendirme**'nin açıklamasını okumaktan geçiyor. Özetle, şampiyon yetenekleri çok kısa bekleme süreleriyle kullanılabiliyor ve hiçbiri mana veya enerji tüketmiyor. Aynı durum etkinleştirilebilen eşyalar ve sihirdar büyüleri için de geçerli. Şampiyonların hareket ve saldırı hızı da bu çılgınlıktan payını alıyor; U.R.F.'te her şey daha güçlü ve daha hızlı.

Geçen yıl U.R.F. modu ilk çıktığında işi gücü bırakmış, günler boyu onu oynamıştık. İlk başladığımızda hangi şampiyonların daha avantajlı olduğuna dair bir fikrimiz yoktu, aklımıza ne geldiyse onu denedik. Zamanla fark ettik ki yetenek gücüyle hasar veren şampiyonlar, fiziksel hasar verenlere göre genelde daha avantajlıydı. Özellikle alan etkili ulti sahibi yetenek gücü şampiyonları ve iyileştirme yeteneği olanlar daha sık tercih edilmeye başlandı. Aynı şampiyonları tekrar tekrar görmek elbette bir noktadan sonra biraz sıkıyordu. Yine de U.R.F. sona erdikten sonra bütün bir yıl boyunca, Türkiye sunucusundaki sihirdarların en çok beklediği oyun modu bu oldu. Konuyla ilgili ya da ilgisiz her türlü haber veya videonun altında, "U.R.F. modu geri gelsin!" haykırışlarına rastlamak mümkündü.

Ultra Rekabet Faktörü'nün neden bu kadar sevildiği sorusunu yanıtlamak gayet kolay. Bunun benzer bir örneğini kalıcı bir oyun modu olan ARAM'da görüyoruz. Dereceli karşılaşmalardaki stresli ortamdan ara sıra uzaklaşmak, ya da takım savaşlarında kendini geliştirmek isteyen oyuncular adına ARAM harika bir ortam sunuyor. İstediğiniz



şampiyonu seçebildiğiniz U.R.F. için bunun bir kademe üstü diyebiliriz. Sadece eğlence için oynayanlar bir yana, U.R.F. modu sihirdarların reflekslerini geliştirmesi ve şampiyon kombolarını en başarılı şekilde sergilemesi için biçilmiş kaftan. Mana bedeli bulunmayan ve bekleme süresi kısa yeteneklere sahip şampiyonlarla, koordinasyon bozukluğu yaşayan oyuncular için elverişli bir çalışma ortamı sağlanıyor. U.R.F. oynarken aldığımız keyif bir yana, kendimizi geliştirme fırsatı da bulduk.

BU YIL U.R.F.'TE NELER OLDU?

30 Mart'ta oyunun resmi Türkçe sitesine girilen bir haber, bize "League of Legends'ın geleceğini" tanıtıyordu: Nihai Ultra Rekabet Faktörü, yani kısaca N.U.R.F.

Genç oyuncuların hızına yetişemeyen anne-babalar da göz önüne alınarak tasarlanan bu modda oyun öyle yavaş ilerleyecekti ki, örneğin üssümüzden çıkıp Baron'a doğru yol alırken kalkıp bir çay suyu koyabilecektik (habere eşlik eden video da çok eğlenceliydi, hazırlayanların ellerine sağlık). Takvimlerimiz 1 Nisan'ı gösterdiğinde, beklendiği üzere, bu haberin bir şaka olduğu ortaya çıktı. Fakat onun yerine U.R.F. modu yeniden açıldı ve gözyaşları sel oldu aktı...

Bu yılki U.R.F. modunda yapılan ilk dengeleme, iyileştirme mekaniklerini hedef alıyordu. Oyunun başında doğrudan iyileştirme etkilerinin hepsi %50 daha az etkili olarak ayarlandı. Benzer şekilde, savunmaya yönelik stratejiler çatışmaların heyecanını alıp götürmesin diye, ulti harici kalkan etkilerinin nitelik artış oranı %50 azaltıldı. Riot Games saldırı gücü şampiyonlarını da unutmadı. Hatta biraz abarttı, zira kritik hasar vuranları görür görmez kaçmaya başladık. Aşırı güçlü olacak bazı şampiyonlara özel değişiklikler yapıldı, zayıf kaldığı düşünülenler güçlendirildi. Normalde 18 olan üst seviye sınırı kaldırıldı. Tüm şampiyonların can havuzu ve verdiği hasar da 1000 katıyla çarpılınca, sonuçta birbirimize



Tonlarca Hasar™ verdiğimiz, eskisinden de eğlenceli bir mod ortaya çıktı.

Geçen yıldan farklı olarak, yapılan değişiklikler sonucu bu yıl U.R.F.'te daha çok sayıda şampiyonun keyifle oynandığını gördük. Bazı şampiyonlarsa elbette diğerlerine göre daha sık yasaklandı. Evelynn, Hecarim, Katarina, Master Yi, Nidalee, Sona ve Zed gibi şampiyonlar yasaklanmadığında ortalığı birbirine kattı. Kimi sihirdarlar Gangplank veya Tryndamere alıp kritik vuruşlara abandı. Yeni şeyler denemekten çekinmeyen oyuncular saldırı gücünü geliştiren Malzahar ya da yetenek gücünü geliştiren Miss Fortune gibi sıra dışı ama etkili tercihler yaptı. Bazılarıysa neredeyse hile sayılabilecek taktikler geliştirdi. Örneğin bir takımdaki bütün oyuncular anlaşıp Komuta Sancağı ve Zz'Rot Portal eşyalarına öncelik vererek, durdurulması çok güç bir minyon ve haşere dalgası yaratabiliyordu.

2015 Sezonu'nun ilk çeyreğini geride bıraktığımız şu günlerde U.R.F. modu gerçekten de ilkbahar mevsimine geçtiğimizi hissettirdi ve içimizi ısıttı diyebiliriz. Kim bilir... Bakarsınız bir gün bu mod oyuna kalıcı olarak gelir!

Fevkaladenin Fevkinde Muhteşem Güçlendirme

Mana ve Enerji tüketimi %100 azaldı
Yeteneklerin, Etkinleştirilen Eşyaların ve Sihirdar Büyülerinin Bekleme Süresinde %80 Azalma
+%25 Sıvışma ve Sıvışkanlık
+60 Hareket Hızı ve Hız Hareketi
Saldırı Hızı Avantajları %50 arttı (Menzilli Şampiyonlar için %100)
Kritik Vuruşlar, taban hasarın %25 kadarını fazladan hasar olarak verir
Can Bedelleri %50 azaldı
Bu birim tonlarca hasar veriyor.
Bu oyun modunun yapımında hiçbir Poro zarar görmemiştir.
Kaynak: #urf2015

U.R.F. MODUNUN GETİRİLERİ

League of Legends sürekli değişen oyun içi dinamiklerini arada bir böyle yeni modlarla süsleyerek bizi mest ediyor. Bu yılki U.R.F. ise kendine has bazı cicileri de beraberinde getirdi. Bunların ilki, U.R.F. modunu bir defa bile olsa oynamanız durumunda kazanabildiğiniz Düşünen Manati Simgesi. Bununla beraber oyun içerisinde 2000 IP'ye alabildiğiniz 99.999 RP Simgesi de çok şık duruyor. Oyun içi Mağaza'da özellikle destek oyuncularını mutlu eden bir fırsat daha vardı. Muzaffer Urf Totemi, 640 RP'ye satışa sunuldu. Bizce U.R.F. modunun en güzel getirisiyse Son Vuruş Simgeleri oldu. 250 RP'den satılan Hayalet Urf, Yörünge Lazeri ve Yürekpatlatan simgelerini satın alıp etkinleştirdiğinizde, oyun sırasında bir şampiyona son vuruş yaptığınızda eğlenceli birer animasyonla karşılaşıyorsunuz.

RiOT ÜRÜNLERİ MAĞAZASI AÇILDI!

U.R.F. modu için özel ürünler Riot Dükkânı'nda satın alınabilir durumda. Çok şirin bir U.R.F. figürü ve kapüşonlusu sizleri bekliyor. Sevdiğimiz oyunun sevdiğimiz moduna dair ürünleri almayacağız da ne alacağız?

SİHİRDAR SİMGELERİ


99.999 RP


Düşünen Manati

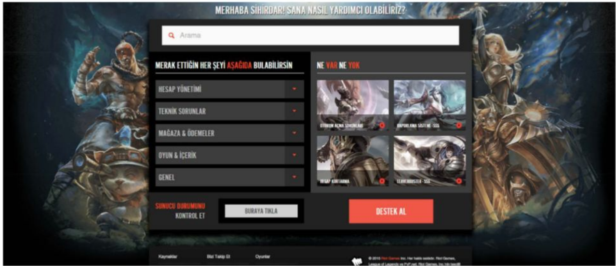
SON VURUŞ SİMGELERİ


Hayalet Urf


Yörünge Lazeri


Yürek Patlatan





OYUNCU DESTEK

PARDON, YARDIM LAZIM MI?

CENGİZHAN KERVANCI

League of Legends gibi çok sayıda oyuncunun yer aldığı oyunlarda istemesek de bir çok kişi çeşitli sorunlar yaşamıştır. İlk dönemlerden beri oyunu takip edenler hatırlarlar, kimi oyuncular oyunda meydana gelen bir aksamayı, kimisi yapmış olduğu alış-verişlerde yaşadığı problemleri, kimisi ise hesap problemlerini belirtmek için yardım kanalını kullanıyordu.

Mail ile ilerleyen bu sistem daha hızlı ve sağlıklı sonuç alınabilecek sistemler oturtulduktan sonra kaldırıldı. Şimdi ise Riot Games, yenilenen "Oyuncu Destek" sitesi ile oyuncuların daha da hızlı ve etkili bir şekilde yardım alması için çıtayı bir üst seviyeye çıkarttı. Yeni yüzü ile "Oyuncu Destek" bölümü artık hem daha kullanışlı hem de kafamızdaki sorulara çok daha çabuk yanıt bulmamızı sağlıyor. Yeni sitede en sık karşılaşılan sorunlarla ilgili çeşitli bölümler alt kategoriler bulunuyor. Sistemden Riot üyeliği bulunan herkes faydalanabiliyor. İsterseniz siteyi şöyle bir turlayıp bizi neler bekliyormuş kısaca bir bakalım.

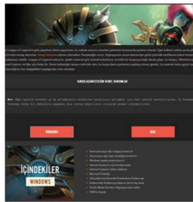
Siteye girdiğimizde bizi ilk olarak karşılayan tabloda temel sorunlar yer alıyor. Bunlar ise başlıklar halinde Hesap Yönetimi, Teknik Sorunlar, Mağaza ve Ödemeler, Oyun ve İçerik, son olarak ise Genel, olarak karşılaşılan sorunun türüne göre kategorize edilmiş durumda. Bu başlıklar ile alakalı diğer sorunlar ise bu başlıkların alt kategorisini oluşturmakta. Başlıkları gördükten sonra, "tamam ama nasıl yardım alacağım?" diyorsanız, şöyle izah edelim;

Örneğin, hesabınızda bir sıkıntı oldu ve hesabınızı kurtarmak istiyorsunuz. Hesap yönetiminin içinde yer alan Hesap Kurtarma bölümüne girdiğinizde karşınıza bir ön bildiri tablosu çıkıyor ve bazı sunucu durumları hakkında bilgiler veriyor. Daha sonrasında size önerilen 3 adımı uyguladığınızda hesap bilgilerinizi hemen güncelleyip kurtarabiliyorsunuz.

"Yok benim teknik bir sorunum var, FPS gittikçe düşüyor" diyenlerdenseniz sorunun çözümü yine burada. Teknik Sorunlar başlığı altında bulunan FPS Sorunları sekmesine tıklayarak ilk etapta kullandığınız işletim sistemini belirterek işe başlamanız gerekiyor. Belirttiğiniz işletim sistemine ait çözümler maddeler halinde hemen sayfanın aşağısında yer alıyor ve uygun adımları takip ederek sorununuz çözmek için büyük mesafe kat etmiş oluyorsunuz. Bu bölümler dışında birçok konuda da yardım bölümleri bulunuyor. Gelelim oyuncuların en çok ilgisini çekebilecek bazı başlıklara...

ADALETİN KILICINDAN KİMSE KAÇAMAZ!

Oyuna bir hevesle girdiniz, iyi de gidiyorsunuz diyelim, biri çıktı ve sizi, takımınızı rahatsız etmeye başladı. Bitmeyen bir besleme, küfür, troll kombosuna maruz kaldınız. Sakin olun, çözümü burada. Oyuncu Destek bölümünde yer alan Raporlama Sistemi kimi raporlayıp, kimi raporlamamanız gerektiğini açıkça anlatmış. Aynı zamanda yine bu oyuncuların oyununuzu engellememesi için de bir takım fikirler sunmuş bulunuyor. Bunları nasıl yapacağız diyorsanız, çok ufak bir örnek verelim. Oyuncuyu susturmak, yazdıklarını görmemek için dil filtresini aktif hale getirebilirsiniz veya



o oyuncunun skor tablosunda yanında yer alan baloncuk bölümüne tıklayabilirsiniz. Ancaaak... uyarmadı demeyin! Olur da haksız yere veya yanlış biçimde raporlama yaparsanız, hesabınız Raporlama Sistemi'nin suiistimal edilmesi askıya alınabilir ve oyundan uzaklaştırılabilirsiniz.

ASLA AMA ASLA HESAP SATIŞI YAPMAYIN!

Arkadaşlar, açık konuşalım illegal işlere bulaşmayın. Bu tarz vakaların neredeyse hepsi, hesap satın alan kişinin satıcı tarafından dolandırılması; alıcının karşılığını vermeden hesabı ele geçirmesi kısacası bir kişinin, bir başkası üzerinden haksız kazanç elde etmesi ile son buluyor. Ne yazık ki, hesap satın alanların büyük bir çoğunluğu, genelde kendilerini ne tür bir riske attıklarından haberdar olmuyor ve sonuç en iyi ihtimal hesabınızın çalınması oluyor. Hesabınızın çalınmaması için ilk yapmanız gereken güvenilir bir şifre seçmek, daha sonra e-posta adresini doğrulamak ve hesap bilgilerinizi bir başkası ile paylaşmamak. Peki, birinin hesabınızı çalmak istediğini nasıl anlarsınız? Oyuncu Destek bu sorunun yanıtını ve taktiklerini belirtmiş. Klasik Hırsızlık, Tek Taşla Çok Hırsızlık, Noxus Oyunu, Dimyat'ta Pirinç Taktiği isimlerini verdiği yolları bir güzel anlatmış. Hemen girip bakın!

BENİM KARŞIMA KİM ÇIKACAK?

Her sihirdar oyuna girdiğinde karşısına gelen sihirdarların nasıl seçildiğini merak etmiştir. Eşleştirme rehberi Oyuncu Destek Bölümünde bir hayli detaylı olarak anlatılmış. Kısaca işlem şöyle işliyor. Tek başınıza bir oyuna girdiğinizde eşleştirme oranı ile zafer oranınıza göre karşınıza rakipleriniz geliyor. Dereceli oyunlarda ise bu sistem yine aynı şekilde işliyor ve lig puanını, ilerleme durumunu, kademeni, kümeni ve diğer Lig bilgilerini kullanmıyor. Daha birçok sorunun cevabını bulmak için hemen Oyuncu Destek adresine gidip sorunlarınıza yanıt bulabilirsiniz. Haydi, yine iyisiniz...

EKKO

ZAMANI PARÇALARA AYIRAN ÇILGIN ÇOCUK!

DENİZ KIRCA

Merhaba League of Legends severler! Bu bölümde sizlere oyuna yeni eklenen şampiyon Ekko'yu anlatacağız. Bildiğiniz üzere özellikle suikastçi tipindeki şampiyonlar oyunu hangi seviyede oynarsanız oynayın kritik derecede önem taşıyor. Yeri geldiğinde oyunu taşıyabilen ya da kitle kontrolü ile takım kompozisyonuna katkı yapan bu şampiyonlara artık bir yenisi eklendi:
Ekko!

Bu mavi saçlı punkçı görünümlü şampiyonun gençliği ya da çılgın görüntüsü sizi aldatmasın, kendisinin zamanı, yani "kalabalık oyuncu gruplarını" kontrol etme yeteneği var. Kısa sürede popüler şampiyonlar arasında yer alacağını düşündüğümüz Ekko'nun yeteneklerine geçmeden önce nasıl bir oyun stili olduğunu anlatmakta fayda var. Ekko, zaman kontrolü, sersemletici ve yavaşlatıcı yeteneklerin beden bulduğu bir şampiyon. Aynı zamanda hareketli oyun stili, yeri geldiğinde delikanlılığın birinci kuralı haline gelen kaçış için de uygun alternatifler yaratmanıza imkân sağlayacak türde.

ZAMANI DOĞRU YÖNETİRSEN OYUNUN GALİBİ SEN OLURSUN!

İsterseniz şimdi de Ekko'nun yeteneklerine bir giriş yapalım. Ancak yeteneklere geçmeden şunu belirtmek gerekiyor, genel olarak baktığımızda Ekko çok dirençli ya da kuvvetli bir şampiyon gibi görünmüyor ancak doğru kombinasyonlarla meta içinde çok fark yaratacak özelliklere de sahip.



Z-KAPSÜLÜ REZONANSI (PASİF): İlk olarak Ekko'nun pasif yeteneği "Z-Kapsülü Rezonansı"ndan bahsedelim. Ekko'nun hasar veren büyüleri ile, "Rezonans" yükleri biriktiriyor. Eğer aynı hedefe 3 defa üst üste saldırırsanız, "Rezonans" ekstra hasar sağlıyor ve hedefinizi yavaşlatıyor. Eğer bu pasif yeteneği rakip şampiyon üzerinde kullanırsanız, üçüncü vuruştan sonra Ekko bu özelliklere ek olarak bir süreliğine oldukça güçlü bir hız bonusu da alıyor.



KURMALI KAPAN (Q): Q yeteneğinde Ekko, hedef aldığınız noktaya bir cihaz fırlatıyor ve o doğrultuda yoluna çıkan bütün rakiplere hasar veriyor. Yolun sonunda eğer rakip şampiyonlardan birisine isabet ettirirseniz cihaz, bulunduğu alandaki her şeyi yavaşlatan bir etki alanı yaratıyor. Bir süre sonra cihaz Ekko'ya tekrar geri dönüyor ve bu sefer de dönüş yolunda karşısına çıkan tüm rakiplerine ekstra hasar vuruyor. Nasıl, kulağa hoş geliyor değil mi?



PARALEL YAKINSAMA (W): W yeteneğinin hem pasif hem de aktif etkisi bulunuyor. Yeteneği kullandığınızda kazandığınız pasif avantajı canı düşük olan rakiplerinize saldırdığınızda ekstra hasar oluyor. Aktif olarak kullandığınızda ise Ekko, zaman geçidi açıyor ve kendisini klonlayarak, hedef aldığınız noktaya Q yeteneğindeki cihazı gönderiyor. Kısa süreli bir beklemeden sonra cihaz, küre biçiminde olan ve içinde bulunan rakipleri zayıflatan bir alan açıyor. Eğer Ekko ile bu alana girerseniz, küre parlıyor, Ekko koruyucu zırh alıyor ve içerde bulunan rakipler sersemliyor. Okurken bize bile "Yok Artık" dedirten bu yeteneği kullanmak için sabırsızlanıyoruz.



ZAMAN SIÇRAMASI (E): Kaçış yeteneği olarak kullanabileceğiniz E yeteneğinde, Ekko seçmiş olduğunuz hedefe belli bir menzil dâhilinde sıçrıyor. Bu yeteneğin asıl güzel yönü, sıçrama sonrası normal saldırısının oldukça uzun bir saldırı menzil kazanması. Yani sıçrama sonrası normal saldırı kullandığınızda oldukça büyük bir avantaj kazanmış oluyorsunuz.



KRONOKIRILMA (R): Evet, şimdi sırada Ekko'nun Ulti yeteneği var. Ekko ile ulti kullandığınızda, zamanı birkaç saniyeliğine geriye alabiliyor ve "hedef alınamaz", "hasar geçirmez" oluyorsunuz. Mesela karşınızda bir şampiyon var, ve size hasar verdi diyelim. Siz ultiyi kullanarak zamanı geri aldığınızda, saniyeler öncesinde hasar aldığınız yerden çıkıyorsunuz. Hem kaybettiğiniz canın bir kısmını geri alıyorsunuz hem de rakiplerinize çok yüksek seviyede hasar verebiliyorsunuz.

Evet arkadaşlar, Sihirdar Vadisi'nin son üyesi Ekko ile ilgili söyleyeceklerimiz burada sona eriyor. Bir sonraki sayıda Ekko için en uygun rehberi sizler için hazırlayacağız. O zamana kadar sizlere iyi oyunlar!

FREKANSLAR
ALEXANDER TEMPLE
SCHERZEOPHRENiA
SEBASTiEN NAJAND
CHEMiCALSEB
TOA DUNN
ICEBURRG
CHRiSTiAN LiNKE
PRAECO

LOL MÜZİKLERİ

FREKANSLAR EKİBİYLE SİZLER İÇİN KONUŞTUK

DENİZ KIRCA

Deniz: Merhaba. Her ne kadar sizleri Frekanslar belgeselinden tanısak da, adettendir, bize biraz kendinizden bahsedebilir misiniz?
Sebastien: Ben Sebastien, 2012'den beri Riot Games'te kompozitör olarak çalışıyorum. Uğultulu Koruluk haritasının müziklerini yapan ekipte yer aldım. Alex ile birlikte Braum, Rek'Sai ve U.R.F. projelerinin giriş ekranı müziklerini hazırladık. Ayrıca *Warriors* projesinde de yer aldım.
Alex: Ben de aşağı yukarı Sebastien ile aynı dönemde Riot Games'te çalışmaya başladım. Yaptığım ilk iş 2. Sezon Dünya Şampiyonası'nın açılış seremonisinin müzikleri oldu. Sebastien ile birlikte birçok giriş ekranı müziğini yapma şansımız oldu.
Christian: Ben Christian, 2010 yılından beri Riot Games'te çalışıyorum. Jinx ve Amumu'nun müziklerini hazırladım. Çalışma arkadaşım Anthony ile birlikte giriş ekranı müziklerini birlikte başlatmıştık.
Toa: Ben Toa, müzik geliştirme ve prodüksiyon alanında proje ekipleri ile birlikte çalışıyorum. İki yıldır Riot Games'teyim. Jinx ve Amumu projelerinde yer aldım.
Christian: *Bana vurma!* Almanya'da birçok Türk arkadaşım vardı. Birlikte futbol oynadığımız dönemde biraz Türkçe öğretmişlerdi bana. *"Bisey degil"*, *"Cok guzel"*. *"Burasi kokuyor"*. Başka ne vardı... hah, *"Çüşş"*. Ne zaman Türk arkadaşlarımla birlikte oynasak hep bir ağızdan böyle bağırırdık: *"Çüşş maan çüşş"*.

Deniz: *LoL Müzikleri* projesi nasıl başladı? Daha doğrusu böylesi bir proje fikri nasıl ortaya çıktı?
Alex: Zaman içinde yayınladığımız şarkılar birikmeye başladıktan sonra, oyunculardan bu şarkıların yüksek kaliteli versiyonları yok mu diye sorular gelmeye başladı. Biz de tüm şarkıları yeniden miksleyip tek bir albüm altında yayınlamanın daha iyi olacağını düşündük.
Christian: Aslında tüm olay oyuncuların istemesiyle başladı. Biz de bu isteği yerine getirmek için yola çıktık. Onların LoL müziklerine kolayca ulaşmalarını istedik.

Deniz: *LoL Müzikleri* projesi için çok fazla enerji ve emek harcamanıza rağmen müzikler, herhangi bir şekilde şampiyon ya da kostüm alınmaksızın ücretsiz bir şekilde indirilebiliyor. Bu kararın arkasındaki nedenlerden bahseder misiniz?
Christian: Bu güzel bir soru. Bize göre müziklerle ilgili böyle bir zorunluluğun bulunması gerekmiyor. Biraz daha açarsak, müzikler *League of Legends*'ın yarattığı deneyim ve dünyanın bir parçası. Giriş ekranında ya da oyun içinde müzikleri duyabiliyorsunuz. Yani aslında bu müzikler size hâlihazırda ücretsiz olarak ulaşıyor. Böyle bir durum varken neden oyuncuların müziklere erişimini zorlaştıralım ki?
Toa: Birçok müzik YouTube ve benzeri platformlarda ücretsiz bir şekilde dinlenebiliyor ancak müziklerin kalitesi değişkenlik gösterebiliyor. Ücretsiz sunulan albümler ise oyuncularımıza yüksek kalite müzik erişimi sağlıyor. Malum, herkesin YouTube erişimi olmayabiliyor. Bu yüzden en makul çözümün albümün ücretsiz şekilde dağıtılması olduğunu düşündük.


ALEX

Deniz: Bir şampiyon ile ilgili bir müzik projesine başladığınızda nasıl bir süreç izliyorsunuz?
Sebastien: İlk olarak şampiyonun kendisi, hikâyesi ve çizimleri ile ilgili olarak bilgi topluyoruz. Bütün bu öğelerden müzikal anlamda nasıl bir ilham çıkartabiliriz diye düşünüyoruz. Olay aslında şampiyonu içselleştirmek ile alakalı yani.
Alex: Eğer şampiyon daha önce müzikal altyapısını oluşturduğunuz bir gruba dâhilse, kendisinin bu grupla olan bağlarını göstermemiz gerekiyor. Eğer farklı bir durum varsa neden farklı olduğunu da anlatmamız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse Braum müziklerinde Uğursuz Koruluk haritası için oluşturduğumuz müzikal öğeleri kullandık. Çünkü Braum, Freljord'lu bir şampi-



anlamda tam aradığımız şampiyondu. Jinx kadar çılgın değildi ve derin bir yapısı vardı.

Deniz: Christian, bu durum senin Amumu'yu çok sevmenle alakalı olabilir mi acaba?
Christian: Uhmm evet, yani... Ne desem bilemedim... *(gülüyor)* Ben gençken kendimi "Mumu" gibi hissediyordum. Bir de Almancada bir deyiş vardır "Sakin sular derin olur" diye ki bu deyiş Amumu'nun durumuna cuk oturuyor. Oyunda eciş bücüş görünen bir karakter ama aynı zamanda çok derinlikli bir şampiyon olma potansiyeli barındıran da bir karakter...

Deniz: Pentakill projesinde heavy metale yönlendiğinizi görüyoruz. Bir projede müzik türüne karar verirken kendi zevklerinizden mi yola çıkıyorsunuz yoksa o proje için uygun olanı mı tercih ediyorsunuz?
Christian: Pentakill, aslında kişisel bir projeydi. Müzik ekibinden Jason, Eugene ve ses mühendisi bir arkadaşımızla bir araya gelip yapmaya karar verdik. Sebebi çok basit, çünkü hepimiz metal müzik seviyoruz. Oyunda bir grubumuz var, o zaman neden bunlara müzik yaptırmayalım ki diye düşündük. 2-3 yıllık bir planlama süreci sonrası 2-3 ay içinde sonuçlandırdığımız ve çok da keyif aldığımız bir proje oldu.

Deniz: Müzik, bence geçmişteki anılarımızı tazeleyebilen sihirli bir araç gibi. Bu açıdan baktığımızda aslında LoL oynarken yaşadığımız güzel anları, şampiyonlarla edindiğimiz deneyimleri ve aldığımız keyfi *LoL Müzikleri*'ni dinlerken yeniden yaşayabiliyoruz. Oyuncular bu konu ile ilgili neler düşünüyor? Gelen tepkiler size bir sonraki adım için motive ediyor mu?



İNSANLARIN UZUN SÜRE ÖNCE YAŞADIĞI BİR DENEYİMİ HATIRLAYIP TEKRAR PEŞİNDEN GİTMESİ BENİ ÇOK MUTLU EDİYOR

yon. Yani doğrudan öncesinde oluşturulmuş bir dünya ile bağları var.

Deniz: LoL'de hikâye son dönemde çok daha önemli bir hale geldi. Oyunun hikâyesi müzikleri nasıl etkiliyor?
Sebastien: Hikâye çoğunlukla bizim bir şampiyon müziği oluştururken ana ilham kaynağımız oluyor. Bir şampiyonun öyküsünü okurken bile kafanızda nasıl bir şey yapacağınızı kurgulayabiliyorsunuz.

Deniz: Belgeselde Christian, Jinx videosunun ekibi daha fazla müzik projesi yapmak konusunda cesaretlendirdiğini söylüyordu. Buradan yola çıkarak "video"ların yapım süreçlerinden bize bahsedebilir misiniz?
Christian: Fikir olarak çıkış noktamız Jinx'in çılgın dünyasını anlatan bir müzik videosu yapmaktı. Böylece oyuncular şampiyon ile daha fazla bağ kurup kendisini daha yakından tanıyabilecekti. İlk başlarda biraz korktuk açıkçası, çünkü tek bir şampiyon ile alakalı ve maliyetleri oldukça yüksek bir çalışma yapıyorsunuz, sonrasında kullanılıp kullanılmayacağı bile belli değildi. Ancak sonrasında oyunculardan gelen tepkiler bize doğru yolda olduğumuzu gösterdi. Gerçekten de Jinx ile bağ kurmuşlardı ve bu durum da bizi daha fazlası için motive etti.

Deniz: Biraz da Amumu videosu üzerine konuşalım. Amumu eski şampiyonlardan birisi, çok popüler olduğu da söylenemez. Bu projeyi yapmak istiyoruz dediğinizde nasıl tepkiler aldınız?
Christian: İnsanlar "biz bu işi yapmak istiyoruz" dediğimizde bize "kafayı yemiş bunlar" der gibi baktı. Amumu'nun çıkışından itibaren yayınlanmış bir şarkısı yoktu. O dönemde kafamızda daha önce yayınlanan bir şampiyon için şarkı yapma fikri vardı. Bir proje üzerinde çalışırken var olan bir şeyi olduğundan daha fiyakalı yapmak bizim her zaman çıkış noktamız olmuştur. Amumu bu

Alex: Ne zaman yeni bir çalışmamız yayınlansa, işimiz web sitesine düştükten sonraki ilk bir kaç saatte içimizi kemiren bir duygu ile baş başa kalıyoruz. İçimizden sürekli "Umarım beğenirler" diye geçirerek gelecek yorumları bekliyoruz. Oyuncuların tepkisi bizim için o kadar önemli ki girdiğimiz kafayı anlatmam pek kolay değil. Anlaması da anlatması da kolay değil...
Sebastian: Beni en çok mutlu eden yorumlar, bir çalışma yayınlandıktan sonra birisinin çıkıp "Bu şarkıyı en son *League of Legends*'a başladığımda dinlemiştim" demesi oluyor. Bunu gerçekten seviyorum, çünkü insanların uzun süre önce yaşadığı bir deneyimi hatırlayıp tekrar peşinden gitmesi beni çok mutlu ediyor.



Deniz: DJ Sona kısa sürede dünyanın en tanınmış DJ'leri arasında yerini aldı bile. DJ'lerin setlerle çaldıklarını düşündüğümüzde acaba konser verme ihtimali var mı? Hatta Türkiye için bir konser tarihi alabilir miyiz?
Christian: Aslında bu fikir bizim de kafamızı bir süredir kurcalıyor. Ancak birlikte çalıştığımız sanatçıların sayısını düşündüğümüzde hepsini birden organize etmek pek kolay olmuyor. Örnek vermek gerekirse, canlı bir canlı *LoL Müzikleri* konseri gerçekleştirecek olsak, *Get Jinxed* şarkısının solistini Norveç'ten, Pentakill solistini İngiltere'den getirmemiz gerekiyor.
Alex: Böyle bir iş yapıyorsanız bu işi doğru bir şekilde yapmalısınız. Açık olmak gerekirse şu ana kadar çalıştığımız tüm sanatçıların yer aldığı bir tur yapmamız çok olası görünmüyor.

Deniz: Şu ana kadar heavy metal, elektronik müzik ve klasik müzik etkili çalışmalar gördük. Peki, sırada ne var?
Christian: Müzik dünyasının derinliğini düşündüğünüzde yeni bir şeyler keşfedip çalışmaya başlamak için birçok ilham kaynağı bulabiliyorsunuz. Tür olarak konuşursak henüz hiphop tarzı bir çalışmamız olmadı mesela. Bu tarz yeni alanlara girmek isteğimiz de var. Zaman bize neler getirecek hep birlikte göreceğiz.

İNSANLAR "BİZ BU İŞİ YAPMAK İSTİYORUZ" DEDİĞİMİZDE BİZE "KAFAYI YEMİŞ BUNLAR" GİBİSİNDEN BAKTILAR!



ŞAMPİYON USTALIĞI

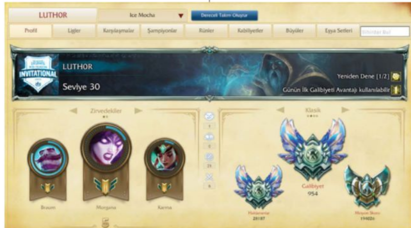
GÖSTER KENDİNİ

CENGİZHAN KERVANCI

League of Legends geliştikçe daha iyi bir hal alıyor. Hem görsellik açısından hem de oyuncuların gelişmesi açısından yapılan çalışmalara bir yenisi daha ekleniyor. Bildiğiniz üzere League of Legends'ın yeni "Şampiyon Ustalığı" sistemi şu an da test aşamasını geçti ve oyuna eklendi. Yeni sistem ile hangi şampiyon üzerinde yoğunlaşacağınızı, hangi koridorun sizin için en uygun olduğunu görebileceksiniz. İsterseniz konuyu biraz daha açalım...

PEKÂLÂ! NEDİR BU ŞAMPİYON USTALIĞI?

Şampiyon Ustalığı, sürekli oynadığınız şampiyonlarda aslında ne kadar iyi olduğunuzu kanıtlamanız için yapılmış ve aynı zamanda, bir şampiyon üzerinde ne derece ustalaştığınızı gözlemleyebileceğiniz bir sistem. Özellikle dereceli oyunlarda hangi koridora kimin hangi şampiyonla gitmesi gerektiğine dair ipuçları verecek bir rehber gibi de düşünebiliriz. Artık maçlarda "Mid Sal Taşıyım Bro!" veya "Ateş eden Nişancıyım." gibi laflar duyarsanız, diğer oyuncunun maçlarını ve şampiyon analizlerini görüp, "Arkadaşım, sen bu rolü oynama, bak sen yukarı koridorda daha iyi bir performans gösteriyorsun, oraya git." diyebilirsiniz. Açık konuşalım, League of Legends gerçek bir rekabet oyunu. Koridor baskısı, minyon farkı, ejderha ve baron güçlendirmelerindeki fark bizi ister istemez acımasız bir rekabet ortamına sokuyor. Eskiden sadece dereceli oyunlarda şampiyon istatistiklerini görürdük. O da sadece kişinin oyun geçmişi ile bizi fikir sahibi yapardı. Şimdi bu bilgileri daha detaylı bir şekilde tüm oyunlarda görebilecek olmak takım oyunu açısından çok büyük bir avantaj sağlayacak, rol paylaşımlarının daha sağlıklı yapılmasını sağlayacak avantajlar sağlayacak



ŞAMPİYON USTALIĞI'NDA PUANLAMA NASIL BELİRLENİYOR?

Doğal olarak bir şampiyon üzerinde ustalaşmak için puan almanız gerekiyor. Kısa sürede bir şampiyonu kasmak için ilk yapmanız gereken mümkün mertebe çok maç kazanmak, çünkü oyunu kazandığınızda seçtiğiniz şampiyona gelen puanlar daha yüksek oluyor. Ancak burada bir noktaya parmak basmakta fayda var! Bu puanların katlanmasını istiyorsanız oynamış olduğunuz rol, aldığınız skorlar, öldürdüğünüz minyon sayısı, topladığınız para, kırdığınız totemler gibi etkenlere dikkat etmeniz gerekiyor. Oyun içerisinde oynadığınız koridorun hakkını ne kadar verirseniz, o kadar başarılı olursunuz! Yani, daha fazla puan alırsınız. Ek olarak, harita görevlerini yapmanızda büyük bir avantaj. Hem puan hem de zafer getiriyor sonuçta, daha ne olsun!

BU SİSTEMİN BİZE FAYDASI NEDİR?

Öncelikle yukarıda belirttiğim gibi dereceli oyuna gireceğiniz oyuncuların koridor istatistiklerini ve başarılarını net bir şekilde görebilmeniz mümkün olacak. Bununla beraber başkalarının eleş-



tirilerine gerek duymadan şampiyonlarla ilgili eksiklerinizi giderebileceksiniz. Aynı zamanda değişen metaya ayak uydurmanız gerektiğinde bugüne kadar hangi şampiyonla ne yapmışsınız, değişen şampiyon rotasyonlarından sonra oynamanız gereken yeni şampiyonlarla daha önce hangi seviyede oynamışsınız hepsini görebileceksiniz. Böylelikle kendi oyunculuğunuzu bir üst seviyeye taşıyabileceksiniz.

Tamam, oynayalım ama ödülü falan yok mu?

Sıkı durun! Ödüller geliyor. Biliyorsunuz ki, Riot Games getirdiği her yeni eklentide biz oyuncuları epey mutlu etmeyi başarıyor. Oyunda yer alan şampiyon kademeleri, beşe bölünmüş durumda; burada dördüncü ve beşinci kademede çok tatlı hediyeler bizleri bekliyor. Hemen ne olduğunu açıklıyorum!

İlk üç kademede yer alıyorsanız, maalesef herhangi bir ödül kazanamıyorsunuz. Ancak, dördüncü ve beşinci kademede, oyun yükleme ekranında şampiyonumuzun kademesini gösteren bir görsel hemen bizleri karşılıyor. Bunun yanında diğer oyunculara oyun içinde seviyenizi gösterebilmeniz için mükemmel bir ifade görseli kazanıyoruz. Bu ifade görseli ise oyun içinde yazacağınız bir komut ile karakterinizin üstünde tüm ihtişamıyla parlamaya başlıyor. Bu hediyelerin henüz yeni olan sistemde başlangıç için olduğunu düşünürsek ilerde daha fazla hediyelerle karşılaşacağımızı söyleyebiliriz! Çünkü Riot Games geliştirici ekibi, zaman geçtikçe ve sistem oturdukça yeni ifade görselleri, ödüller ekleyeceklerini belirtiyor. Bakarsınız, belki de Sihirdar Simgesi eklenir, hiç fena olmazdı değil mi?

BU SİSTEM NASIL KULLANILIYOR? NASIL FAYDALANABİLİRİZ?

Bu sistemi oyun içinde profil seviyesi beşinci seviyeye gelen her oyuncu kullanabilecek. Özellikle yeni hesap açan oyuncular için hemen hemen tüm şampiyonları ne kadar oynayabildikleri, hangi koridora daha yatkın oldukları hakkında bilgi sahibi olabilmeleri açısından kaçırılmaz bir fırsat olacağı kesin.

SİZLERE BİRAZ, DEĞİŞEN OYUN İÇİ GÖRSELLERİ ANLATMAK İSTİYORUM!

Öncelikle, söylemem gereken en önemli ayrıntı



oyun içi görsellerinin oldukça değişmiş olması. Oyun içi görsellik eskiye nazaran daha interaktif bir şekilde sunuluyor. Oyun sonlarında skor ekranında kazanılan IP ve "şampiyon seviyesi" iyileştirilmiş animasyonlar ve grafikle karşımıza çıkıyor. Bu sayede oyuna sağlamış olduğumuz yararı çok daha rahat bir şekilde görebiliyoruz.

BUNUNLA BERABER PROFİL SEKMEMİZDE BÜYÜK BİR DEĞİŞİM VAR

Sihirdar Profili sekmesi şu an ikiye bölünmüş bir alanda bizi karşılıyor. Bir tarafta sizin en iyi olduğunuz şampiyonlar (ilk ekranda en iyi üç şampiyon), diğer tarafta maç istatistikleriniz ve ortadaki alanda size verilen değerlendirme puanları yer alıyor. Eskisine nazaran daha kullanışlı bir istatistik ekranı olduğu kesin. Geçtiğimiz yamalarda sadece "Sihirdar Profili" ekranını göre-biliyorken, şimdi gelişmiş istatistikleri burada görüp kendimizce değerlendirme yapabiliriz ya da daha deneyimli arkadaşlar bizim için değerlendirmeler yapabilir.

SAHİP OLDUĞUMUZ ŞAMPİYONLAR KISMI DA ARTIK DEĞİŞİYOR

Sahip olduğumuz şampiyonların altında yer alan seviye ekranları ve farenizle üzerine geldiğinizde çıkan ufak pencere, o şampiyonla neler yaptığımızı bizlere sunacak. Kısacası bu ekran biraz daha tüm şampiyonlarınızın hangi seviyede bulunduğunu sizlere gösterecek.

Riot Games'in League of Legends'ı modernize etmeye yönelik hamleleri gayet güzel ve yerli yerinde görünüyor. Yapmış olduğu her yenilikle oyuna kattığı heyecan hepimize yetiyor.

Kendinize iyi bakın.





FACEBOOK KARDEŞLİĞİ

DAHA FAZLA ARKADAŞ DAHA FAZLA OYUN

CAN YÜREKLİ

Arkadaş Ekle

ARAMA YÖNTEMİ
Sihirdar Adı

Arkadaşının Sihirdar Adını biliyor musun? Hemen arkadaşlık talebi gönder!

Arkadaş Ekle

ARAMA YÖNTEMİ
Sosyal Ağ

Facebook'ta senin gibi League of Legends oynayan arkadaşlarını bulmak ister misin?


Facebook Başla

- League of Legends asla duvarına bir şey göndermez.
- Hesabının bağlantısını arzu ettiğin zaman kaldırabilirsin (veya tekrar bağlayabilirsin).
- Adını yalnızca Facebook'ta arkadaş olduğun oyuncular görebilir.

S.S.S.

ARTIK FACEBOOK ARKADAŞLARINIZI LEAGUE OF LEGENDS ARKADAŞ LİSTESİNDE GÖREBİLECEK VE EKLEYEBİLECEKSİNİZ!

Herkese merhabalar arkadaşlar! Bu yazımızda sevindirici bir gelişmeyle karşınızdayız!

Artık Facebook arkadaşlarınızı League of Legends arkadaş listesinde görebileceksiniz, ekleyebileceksiniz ve engelleyebileceksiniz. Mayıs başında gelen yeni güncelleme ile Facebook arkadaş ekleme Dünyada ilk kez Türkiyeli oyuncularla buluştu. Nasıl mı?

PBE sunucusunda açık olan sistem şöyle işliyor; yeni arkadaş ekleme ekranına tıkladığınızda Social Network kısmı karşınıza açılıyor. Sizinle birlikte Facebook hesabını , League of Legends hesabına bağlamış arkadaşlarınıza istek oyun içi arkadaşlık isteği yollayabiliyorsunuz. Böylece arkadaş listenizden kimlerin League of Legends oynadığını takip edebilme şansı elde etmiş oluyorsunuz.

BAŞKA HANGİ AĞLAR EKLENECEK?

Şuanda açık beta sunucusunda aktif olan sistem yakın zamanda diğer sosyal mecraları da kapsayacak gibi duruyor. Sosyal ağların bu kadar gelişmiş olduğu bir dönemde sadece Facebook ile sınırlı kalacak olması mümkün değil gibi. Riot Games'in ne kadar yenilikçi olduğunu düşünecek olursak daha ne sürprizler vardır kim bilir.

AMA HERKES FACEBOOK ADIMI GÖRMESİN!

Diyorsanız sistem zaten sizi koruma altına alıyor. Hiç bir şekilde Facebook duvarınızda gönderi paylaşımı yapmıyor, hesabınıza giriş çıkış işlemlerinizi saklıyor ve isminizi sadece Facebook arkadaşlarınıza gösteriyor.

TAVSİYE EDİLEN VE ENGELLENEN ARKADAŞLAR!

Sistemde tavsiye edilen ve engellenen arkadaşları görüp, arkadaşlarınızı ekleyebilir yada engelleyebilirsiniz. Sonuçta Facebook'da bulunan her arkadaşınızla oyun oynamak zorunda değilsiniz. Bu da sizin gizliliğinizi koruma amaçlı yapılan diğer bir çalışma olmuş.

HESABIMIZI BİR DEFA BAĞLADIKTAN SONRA SİSTEMDEN AYRILAMAZ MIYIZ?

Elbette ayrılabilirsiniz. Sisteme katılmanızın ardından bu durumdan sıkılmanız, arkadaşlarınız içerisinde tanınmak istememeniz gibi durumları da hesaba katan Riot hesabınızdan Facebook etkileşimini kaldırmanız için seçenek sunuyor. Hesabınızın Facebook bağlantısını kaldırmanızın ardından dilerseniz tekrar bağlantıyı aktif edebiliyorsunuz, böylelikle sistem sürekli giriş çıkışa izin vermiş oluyor. Kısacası Riot Games gizliliğe verdiği önemi burada bir adım daha ileriye götürmüş, sizin isteklerinizin doğrultusunda gizliliğinizi düzenliyor. Facebook ve Riot Games'in kullanıcı gizliliği konusunda bu denli büyük adım atmış olması ise gayet sevindirici.

SOSYAL AĞ ARKADAŞLARIMI OYUN İÇERİSİNDE BULMAK NE İŞİME YARA YACAK?

Özellikle Facebook duvarına kimler League of Legends oynuyor? Hangi sunucudasın? Beraber oynayalım mı? gibi soruların tamamen önüne geçiliyor. Yine çekingen ve arkadaş çevresi zayıf bireylerin en azından listesindeki arkadaşlarıyla oyun oynayıp sosyalleşmesi yönünden geliştirilmiş güzel bir sistem. Bununla beraber kalabalık arkadaş listelerinizde kimin hangi oyunu oynadığını bilmediğiniz için tahmin etmediğiniz arkadaşlarınızla aynı oyunu oynayabilir olmanız ve hatırlamadığınız isimlerin kim olduğunu hemen görebilecek olmanız büyük bir kolaylık olacak. Burada yakın zaman içerisinde (tahmin ettiğimiz) eklenebilecek yeni sosyal ağlar ile daha geniş bir kitlenin içerisine adım atabilir olacaksınız.

League of Legends özellikle beşinci sezonda büyük ve radikal değişikleri göstermesiyle beraber, ne kadar yenilenebilir ve geliştirilebilir bir oyun olduğunu gösteriyor. Klasikleşmiş MOBA tanımındansa artık sosyal oyunlar kategorisine giriş yapıyor diyebiliriz. Oyun içi sistemin ve kullanıcı arayüzünün sürekli geliştirilmesi, dinamiklerin farklılıklaştırılması ve kendini tekrar etmekten kaçınması firmanın izlediği mükemmel stratejilerden biri olmuş. Riot Games'in sosyal mecralara adım atmasıyla beraber açıkçası gelecekte ne duyuracaklarını merakla bekliyoruz.

League of Legends'ın yeni haberlerini takipte kalın, kendinize iyi bakın.




ALL-STAR
HOUSTON 2013
adidas

★RÖPORTAJ★

KAAN KURAL

İLE KMF VE YAYINCILIK ÜZERİNE KONUŞTUK



DENİZ KIRCA & EMRE KARAOĞLU

Çiçeği burnunda League of Legends yorumcusu Kaan Kural ile KMF ve Türkiye'de LoL yayıncılığı üzerine konuştuk. Kendisi her zamanki tatlı sert tarzı ile fikirlerini bizlerle paylaştı.

Deniz Kırca: Merhabalar Kaan Bey. Sizi Türkiye'de basketbol yorumcusu olarak tanıyoruz gerçi ama bize biraz kendinizden bahseder misiniz?

Kaan Kural: 1974 doğumluyum. Ankara'da doğdum, ilkokulu Ankara Koleji'nde okudum. Daha sonra sınava girdim ve Robert Koleji'ni kazandım ve liseyi orada okudum. Boğaziçi Üniversitesi'ni bitirdim. Daha sonra biraz da tesadüfler eseri Fast-Break dergisinin yayın yönetmeni oldum. Sonra da Yeni Yüzyıl gazetesinde yazmaya başladım. Daha sonra da basketbol camiasının içine girdik. 2002 yılında televizyon ile buluştum. NTV Spor ve CNN Türk'te basketbol yorumculuğu yaptım. Son olarak ise Riot Games ile anlaştık ve yorumcu oldum. Aynı zamanda küçük bir kafem var, ortaklarımla onu işletmeye çalışıyoruz.

Deniz: *League of Legends* ile tanışmanız nasıl oldu?

Kaan: O da aslında biraz tesadüf. Ben oyuncuyum ama stratejiciyim, kart oyunları falan. MOBA, FPS, RPG tarzında oyunlar tam olarak benim tarzım değil. Ama MOBA türünün ne olduğunu ve *League of Legends*'ın ne kadar başarılı olduğunu iyi biliyordum. Çok oynamadığım için MOBA dünyasının içine girmemiştim. Geçen sene Dark Passage takımının yurt dışında ülkemizi temsil ettiğini duyunca işin boyutlarını anladım. Tam olarak konuya odaklanmayınca boyutları anlamanız zorlaşıyor. *League of Legends*'ın uluslararası turnuvasının son derece üst düzey bir organizasyon olduğunu gördüm ve Türkiye'de oyuncuların neler yaptığını merak ettim. Daha sonra Dünya Şampiyonası grup maçlarını izleyeme başladım, Dark Passage ilk maçta perişan oldu. Bunun üzerine birkaç tepki geldi, "Abi bizimkiler dağıldı." Yahu ben böyle şeyleri hiç sevmiyorum. Dünya Şampiyonası'na gidiyorsun ve ilk kez gidiyorsun. Mesele perişan olmak değil. Sen oraya gidebiliyor musun o önemli. Bu nedenle biraz da dedik ki millet neden bu kadar reaksiyon gösteriyor. Seyir zevki oldukça yüksek geldi ve Dünya Şampiyonası'nın tüm maçlarını izledim. Bu işe dışarıdan bakan biri, nasıl ki araba yarışı, golf, basketbol, futbol oynamasa da izlemekten zevk alıyorsa *League of Legends* maçları izlemekten de keyif alabiliyor.

Deniz: Resmi *LoL* yorumcusu oluncaya kadar devam eden süreç nasıl gelişti?

Kaan: Dünya Şampiyonası sonrası maçları daha iyi anlamak için oyunu oynamaya başladım, çok iyi olduğumu söyleyemem. Sonra Riot'ta çalışan bir arkadaşım vardı ve bana, "sen yorumcusun abi, gel anlat bizde" dedi. Ben de oyunu bilmiyordum, dedim nasıl olacak. Öğrenirsin dedi ve oyunu oynadım. Bir gün tekrar karşılaştık. Arkadaşa anlatıyordum oyunu ve dedi ki oyunu öğrenmişsin. Dedim ki ben tam olarak kendimi hazır hissetmiyorum. Hazır olduğumda sana geri dönüş yaparım. Dediğim gibi tüm maçları hemen hemen izledim ve oyunu yeterince oynadıktan sonra yapabileceğimi söyledim ve başladık.

Deniz: Şu an hangi maçları anlatacaksınız?

Kaan: Yüksek ihtimalle Kuzey Amerika karşılaşmaları ile başlayacağız. Sonrasını hep birlikte göreceğiz.

Deniz: Biraz *LoL* yorumculuğu ile ilgili konuşalım. Ülkemizde 90'ların futbol maçlarının anlatımına benzeyen bir tarz var. Amerika'da ise biraz daha NBA tarzı şov kısmı daha ön plana çıkıyor. Asya ve Avrupa ise başka bir ekol. Siz bu alanda deneyimli birisi olarak sormak istiyoruz, ülkemize en uygun tarz nedir?

Kaan: Bir kere heyecan, coşku yaratmıyorsa orada bir eksik var demektir.

Deniz: Coşku ve heyecan için bağırmak mı gerekiyor?

Kaan: Şöyle, o biraz stil meselesi aslında. Ben hiçbir zaman çok bağıran, eden bir yorumcu olmadım. Ama bu demek değildir ki bağıran daha başarılı, bağırmayan daha az başarılı. Bu biraz kişisel yaklaşımla alakalı. Her yorumcunun stili farklıdır. Toplumsal kültür de aslında burada çok rol oynuyor. Amerikalılar mesela bizim "goygoy" dediğimiz olaya bayılırlar, Avrupalılar daha sakindir. Ama ne olursa olsun bu stiller içerisinde sınırları doğru belirleyip, doğru adımlar atıyorsan, toplum seni tercih edebilir.

Deniz: *League of Legends* topluluklarında internet üzerinden yayıncılık (stream) ile ilgilenen arkadaşlarımız var. Bu arkadaşlara neler önerirsiniz?

Kaan: Stream dediğin şey aslında geniş kitle ile sohbet etmekle aynı. O da biraz stil ile alakalı. Mesela televizyon kanallarında birçok haber programı var ama birisi daha çok izleniyor. Eğlence olmadan, olmaz. Eğlenceyi cıvıtmadan, kendi stilini yansıtmalı. Goygoy ile bir yere kadar gidersin, daha sonra insanlar sıkılmaya başlar.

Deniz: İsterseniz biraz da güncel konulara geçelim. KMF'de Beşiktaş'ın başarısını nasıl değerlendiriyorsunuz? Ben şahsen Theokales ve Thaldrin'in çok üstün bir performans gösterdiğini düşünüyorum.

Kaan: Final karşılaşmalarında atmosfer çok farklı. O gün, bir takımın maçı kazanması her zaman diğer takımdan daha iyi olduğu anlamına gelmez. Dark Passage, toplamına bakıldığında daha yetenekli oyunculara sahip. Ancak geri düştüğünde uygun adım atabiliyorsan, nerede saldırı yapıp nerede defansa çekileceğini biliyorsan, takımı koordine edebiliyorsan, o zaman takımsın. Finalde Theokales ve Thaldrin'in çok çok iyi oynadığını düşünmüyorum. Elwind tipik bir Türk oyuncusu görünümünde. Bir şeyler kötü gittiğinde oturup demoralize oluyor. Olmaz öyle şey. Thaldrin, Elwind'e yüksek bir fark atmadı. Takım içinde işler kötüye gittiğinde Elwind oynamayı bıraktı. Crystalmeth çok kötü bir performans sergiledi. Energy ise çok çok iyi oynadı. Oyun bana kalırsa aşağı koridorda kazanıldı. Final serisinin en iyisi tartışmasız Nardeus oldu. Nişancı öyle bir rol ki diğer koridorlarda her türlü farkı yaratabilirsin. Fakat nişancı isen belli bir standardın her zaman üzerinde kalman gerekiyor. Ligde Nardeus kusursuz bir nişancının nasıl olduğunu gösterdi. Birebir alınan skorlar ufak avantajlardır. Önemli olan bu skorları takıma yansıtmak.

Deniz: Yarı final maçlarında HWA ve Atlas'ı nasıl buldunuz?

Kaan: Yarı final karşılaşmalarına gelecek olursak, HWA ve Atlas'ın bu seviyedeki takımlar için düşük performans gösterdiklerini düşünüyorum.

Deniz: Biraz daha açabilir miyiz? Neden?

Kaan: Bir takım savaşı düşünün, Mid'de başlıyor, inhibitör kulesinin orada bitiyor. Neredeyse 2,5 dakikayı buluyor ve bazı oyuncuların yeniden dirilip savaşa kaldığı yerden devam ediyor. Maçın sonunda skorlar 20'lere 30'lara dayanıyor. Bu ve benzeri durumlar HWA ve Atlas maçlarında zaman zaman karşımıza çıktı. Oyuncuların hem bireysel performanslarını, hem de takım oyunundaki uyumlarını biraz daha geliştirmeleri gerekiyor.

Deniz: Bizim açımızdan da HWA'nın elenmesi sürpriz oldu. Lig'de istatistikleri DP'den daha iyiydi.

Kaan: FabFabulous çok kötü bir sezon geçirdi, Wristcutter kendini ispat etme ve bakın "ben iyi oyuncuyum" kanıtlama derdinde. Bunlardan vazgeçmeli.

Deniz: Atlas nasıldı peki?

Kaan: Ne çok iyi, ne çok kötü. Takım disiplini yok. Atlas iyi bir yolda ancak mantalitesini değiştirmeli.

Deniz: Beşiktaş'ın karşısında şimdi WildCard heyecanı var. Final bileti için ne yapmalarını önerirsiniz?

Kaan: Hiçbir şeylerini değiştirmesinler. Takım oyunu oynayarak birbirlerinin açıklarını kapasınlar. Türkiye'de Avrupa standardına en yakın takım hiç şüphesiz Beşiktaş. Beşiktaş ekibi bu turnuvada gerçek seviyelerini anlayacaklar. Profesyonel ve kendileri gibi oynayan takımlar ile oyun oynayarak farkı neyin yarattığını görecekler.

> "FİNAL KARŞILAŞMASINDA BİR TAKIMIN KAZANMASI HER ZAMAN DAHA İYİ OLDUĞU ANLAMINA GELMEZ."

PROFESYONEL OYUNCULAR HANGİ DİZİLİMLERİ KULLANIYOR?

EN İYİ OYUNCULAR GİBİ KARAKTER GELİŞTİRİN!

CENGİZHAN KERVANCI

Her League of Legends oyuncusunun kendisine zaman zaman sorduğu bir soru aslında bu. Bir şampiyon çıkar ve onu alırsınız. Ancak, ne yapacağınızı bilemezsiniz. Aynı şekilde yeni bir meta oyunda yerini almış olur ve haliyle şampiyon seçimleri de buna göre değişim gösterir. Bu durumlarda bu soru beyninizin içinde dönüp durur. Bir sonuca varmak için ise başlarsınız yayın izlemeye, profesyonel oyuncuların neler yaptığını takip eder, rün ve eşya önerilerine kulak verirsiniz.

Birazdan aşağıda yer alan ve her oyuncunun yakından tanıdığı bazı isimlerin son maçlarda kullandığı rün bilgileri, şampiyon seçimleri, şampiyon yetenek güncellemeleri gibi bilgiler sizlerle olacak. Siz de bu sayede eksiklerinizi veya doğru yaptığınız gelişmeleri görebileceksiniz.

Hemen oyuncuların neler yaptığına girişmeden önce birkaç şey daha söylemek istiyorum. Her meta'da seçilen şampiyonlar, şampiyonların rolleri değişiyor. Bu nedenle aldıkları eşyalarda bile bir takım değişiklikler olmuyor değil. Bu nedenle siz siz olun, mutlaka yama notlarına göz atın. Beki sizin favori eşyanız dengelemeye maruz kalmış olabilir.

PRO'YUM BEN PRO'YUM!

Yazımızın ilk başlarında dediğimiz gibi geldik siz okuyucularımızın merak ettiği bölüme. Daha fazla merak içinde bırakmadan geçelim bakalım ilk Profesyonel oyuncumuz kim ve nasıl bir yol izlemiş.



ASIM CİHAT *"FABFABULOUS"* KARAKAYA

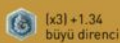
Oyuncu hakkında biraz bilgi verecek olursak, herkes onu HWA'da yukarı koridor olarak tanıdı ve bütünleştiği şampiyon Kha'Zix idi. Aslına bakarsanız ilk başlarda oyuncu orta koridorda yer alıyordu. Ancak, profesyonel arenaya geçmesi ile tamamen yukarı koridora odaklandı. Daha sonrasında ise Türkiye'nin diğer güçlü ekiplerinden biri olan Dark Passage ile yollarını birleştirdi. Elde ettiği ve takımına kattığı katkılardan sonra ise tekrardan HWA ekibine dâhil oldu. Kendisi 19 yaşında. Favori şampiyonları ise Kha'Zix, Nidalee ve Irelia.

KMF Yarı final karşılaşmalarında ikinci maç. Rakip ise Dark Passage. Bu karşılaşmada oyuncu Fizz'i seçerek oyuna başladı. Fiziksel hasar eşyaları alınan Fizz'de saldırı hızı önemli olduğu için saldırı hızını arttıran bir rün seçimi tercih edilmiş. Nişanlarına ise 6 adet Yetenek Gücü alarak, Fizz'in yetenek gücü etkilerinden de yararlanmak oldukça iyi bir fikir.

RÜNLER

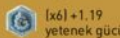










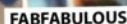


Oyunun ilerleyen aşamalarında ise ilk olarak W yeteneği olan Deniztaşı Zıpkını yeteneğini tercih edip oyuna başlamış. Deniztaşı Zıpkın yeteneğini geliştirerek düz vuruşlarının daha etkili olmasını ve tank şampiyonları hızla eritebilmeyi düşünüyor. İkinci olarak Zıpkın Saldırısı yeteneğini güçlendirerek hem Üçlü Kuvvet'in daha etkin olmasını sağlıyor hem de daha yüksek hasar çıkartmayı planlıyor. Fiziksel hasar eşyaları kasılan Fizz'lerde Oyunbaz / Düzenbaz yeteneği çok fazla hasar çıkartmadığı için bu yeteneği en sona bırakıyor.

Tüm bu gelişmelere ek olarak belki de en çok merak ettiğiniz kısım ise eşya sıralaması. Oyunun gidişatına göre değişebilen bir etken olduğu için burada göreceğiniz eşyalar her koşulda uygun olmayabilir.

Koridora kristal matara ile başlayarak erken safhalardaki dezavantajını azaltıyor. İlk eşya olarak klasikleşen Üçlü Kuvvet'i tercih ediyor, böylelikle hem hareketliliği artıyor hem de hasarı yükseliyor. Erken safhalarda aldığı skorlar yüzünden kartopu etkisine yakalandığından, tank gitmektense Mahvolmuş Kralın Kılıcı tercih edip takımında kaybeden koridorların etkisini azaltmaya çalışıyor. Ardından yaptığı Sihiriçen ve Donmuş Yürek tercihleri ile birlikte tanklaşmaya başlıyor ve Warmog'un Zırhı'nı alarak hem kendisi tank olan, hem tank öldüren, hem de yüksek hasar çıkartabilen bir şampiyona dönüşüyor.

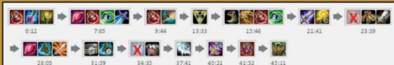
Son zamanlarda Fizz'i oyunda yukarı koridorda saldırı gücü kasarken gördüğünüzde biraz temkinli olun derim. Çünkü Oyunbaz/Düzenbaz ile anında yanınızda bitip, en olmadı köpekbalığı ile sizi yavaşlatabilir. Yani bir şekilde yanınıza geldiğinde anında eriyebilirsiniz. Ama yine söylemekte fayda var, çok büyük bir risktir bu. İlk kez oynayacaklar için çok büyük bir dikkat gerektiriyor.







EŞYA SIRASI



BALIKÇI *FIZZ*



MUHAMMED *"THEOKOLES"* IŞIK

Sezon 1'den bu yana League of Legends oynuyor. Profesyonel kariyerine kendi kurduğu Rampage On The Way takımıyla adım atan ve daha sonra 2012 yılında Dark Passage kadrosuna katılan Theokoles, beklenen performans elde edilemeyince takımdan ayrılarak Random Encounter'ın üst koridoruna, yaklaşık bir ay sonra ise ormancı rolüne geçti. Random Encounter'daki başarılı performansıyla dikkat çeken Theokoles, Dark Passage'a geri döndü ve bu sürede katıldığı tüm turnuvalardan birincilikle ayrıldı. DreamHack 2013'te, Dark Passage kadrosuyla birlikte Türkiye'yi temsil eden ve turnuvadan ikincilikle dönen Theokoles, 2013 Türkiye Büyük Finali zamanında Team Turquality kadrosuna geçti. 2013 YST'de En İyi Ormancı seçilmiş olan başarılı olyuncu, Team Turquality'den ayrıldıktan sonra Sezon 4'te Wildfire kadrosunda karşımıza çıktı. Ligin en tecrübeli ormancılarından biri olan ve "Ejderha ve Baron'un canları azaldığında zaman benim için adeta yavaşlıyor" sözleriyle akıllara kazınan Theokoles, sezon 5 başında Aces High takımına katıldı. Daha sonra Beşiktaş E-spor Kulübü adını alan kadronun ormancısı olarak ligde mücadele eden Theokoles'in favori şampiyonu Warwick. Kurt!!! Oyuncu 22 yaşında.

KMF Yarı Finali'nde ilk maç. Rakip Atlas E-spor Ekibi. Bu karşılaşmada oyuncunun seçtiği şampiyon Rek'Sai. Rek'Sai oynayanlar bilir, oyunda oynanması en zevkli şampiyonlardan birisi. Açtığı tüneller ile birlikte kaçış ve saldırı hakimiyeti oldukça yüksek. Oyuncu, seçtiği rünler ile Saldırı gücünü yüksek tutup biraz da saldırı hızı ekleyerek ormanı hızlı temizlemeyi ve 1'e 1 takaslarda üstün çıkmayı hedef almış. Tank eşyaları alacağından dolayı büyü direncini az tutup bekleme süresini düşürerek yine orman kamplarını hızlı temizleyip takaslarda üstün çıkmayı ve hızlı baskınlar atabilmeyi düşünüp yeteneklerini de buna göre dağıtma kararı almış.

RÜNLER

(x1) +2.25 saldırı gücü	(x9) +0,95 saldırı gücü	(x3) +1.34 büyü direnci
(x2) +%4,5 saldırı hızı	(x9) +1 zırh	(x6) +%0,83 bekleme süresi

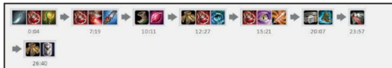
Kullandığı yetenek sıralamasında ise standart dışına çıkmamış. Q yeteneği gömülü değilken saldırı hızı, gömülüyken ise uzaktan hasar verdiğinden dolayı ilk olarak geliştiriliyor. Gömül yeteneğinin 1 seviyeden sonra arttırılmasına gerek yok o yüzden sona bırakılıyor. Hiddetli ısırık ve tünelin azalan bekleme süresi önemli, o yüzden 2. olarak geliştiriliyor.

Gelelim eşyalara. İlk bakıldığında da anlaşılacağı üzere oldukça agresif bir dizilim söz konusu. Her ne kadar sonradan tanka dönmüş olsa da önce baskınlarda skor çıkartabilecek ya da yüksek hasar verebilecek eşyalar seçmiş. Büyü direncindeki eksiğini Sihiriçen ve Merkür'ün Adımları ile kapatmış, zırh eksikliğini ise Randuin alarak azaltmış. Keşiftaşı da ekstra tanklık ve görüş sağladığından erken tercih ettiği bir eşya olmuş. Rek'Sai zaten hızlı bir şampiyon olduğundan, botunu 20. dakikaya kadar beklemiş.

YETENEK SIRASI



EŞYA SIRASI



CİYANSAN

CİHAN "CİYANSAN" ÇİLİNGİR

Sezon 3 öncesinde League of Legends oynamaya başlayan ciyansan, hızlı bir şekilde profesyonel kariyerine geçiş yaparak Never Ending Cycle isimli takıma katıldı. Never Ending Cycle'da beklenen performans gösterilemediği için takımın dağılmasının ardından pek çok farklı kadroda şansını deneyen ciyansan, Sezon 5'e kadar geçen süreyi tekli sıralarda bireysel antrenmanlar yaparak değerlendirdi.

Daha sonra sezon 5 başından itibaren Atlas E-Spor ekibinde yer alan oyuncu 22 yaşında. Oynadığı rol ise Nişancı. En çok oynadığı şampiyonlar ise Sivir, Kalista ve Graves. Ortalama KDA oranı bu sezon 2.7.

KMF Çeyrek final birinci maçı. Rakip NumberOne E-spor. Oyuncunun seçtiği şampiyon Sivir. Sivir'i oyunun ilk dönemlerinden hatırlıyoruz da, ne kadar değiştiğine bir kez daha hayret ediyoruz. Eskiden kullanım açısından diğer nişancılardan bir adım gerideyken şimdi aynı safhada yer alıyor. Rün seçimine baktığımızda, saldırı hızını ve kritik vuruş ihtimalini oyunun erken safhasında geliştiren bir dizilim görüyoruz. 5 adet can ve 4 adet zırh ile koridorda dayanabilmek için gerekli erken defans özelliklerini alıyor.

RÜNLER

(x4) +1 zırh

(x8) +0,95 saldırı gücü

(x9) +1.34 büyü direnci

(x3) +%4,5 saldırı hızı

(x5) +8 can

(x1) +%0,93 kritik ihtimali

Yetenek sıralamasında ise rakibe göre hareket ederek, Seken Atış'a vererek minyon ve kayacılları kesmekte kendine avantaj sağlıyor. Bıçaklı Bumerang yeteneği hem koridorda rakibi dürtmek hem de minyon dalgalarını temizlemekte önemli olduğundan 5. seviyeye getirilen ilk yetenek. Ardından hızlı kule indirmesi ve takım savaşlarında daha hızlı vurabilmesi için Seken Atış yeteneği geliştiriyor.. Büyü kalkanına tek seviye verilmesi yeterli, bu yeteneğin 2. seviyede kazanılması, Sivir'in koridorda agresif oynayamaması ancak rakibin girdiği takaslarda onları şaşırtması anlamına geliyor.

Eşya sıralamasında ise oyuncu standart bir dizilim göstermiş. Hırs Kılıcı'nı erkenden alarak Statikk Hançer tamamlanana kadar her minyondan ekstra altın alıyor. Rakipte tank özellikli şampiyonlar olduğundan dolayı, Ebedi Kılıç ve Statikk Hançer'in sonrasında, can çalma eşyası kasmak yerine zırh delmeye yönelik Son Fısıltı'yı alıyor. Son eşya olan Cıvalı Kuşak da Maokai, Pantheon, Ahri gibi şampiyonları bulunan rakibin kitle kontrol etkilerinden kaçmak için.

YETENEK SIRASI

EŞYA SIRASI

0:04 → 6:58 → 9:57 → 15:15 → 18:24 → 21:36 → 24:13 → 26:41 → 30:09 → 33:58 → 36:13 → 39:03

KORAY *"NARU"* BIÇAK

Kurulduğu günden bu yana Dark Passage takımının aktif kadrosunda yer alan ve takımından hiç ayrılmamış olan Koray "Naru" Bıçak, takımın orta koridor oyuncusu ve kaptanı. 19 yaşındaki oyuncu, Türkiye'nin en iyi orta koridor oyuncularından biri olarak görülüyor. Türkiye'deki en geniş şampiyon havuzuna sahip oyunculardan biri olan Naru, bu sayede her metaya ve takım kompozisyonuna kolaylıkla uyum sağlayabiliyor. Favori şampiyonları ise LeBlanc, Zed ve Twisted Fate.

KMF Yarı Final karşılaşmasında ilk maç. ESpor'un derbisinde rakip HWA. Oyuncunun seçtiği şampiyon ise Ahri. Zamanında oynadığı bir Lissandra performansı hala aklımızda. Yukarı koridorda yarı canı varken, rakibini ulti ve q kombosuyla eritmişti. Şimdi ise bakalım Ahri ile nasıl ilerlemiş.

Seçmiş olduğu rün ile agresif bir oyun tercihi yapmış. Özellikle yurtdışında çok kullanılan bir rün dizilimi. Seviye başına can ve yetenek gücü alarak ilerleyen safhalarda büyü direnci kasmak zorunda kalıyor. Ama koridorda ve baskınlarda yüksek hasar çıkartıyor.

RÜNLER



Yetenek sıralamasında ise herkesin standart olarak başladığı gibi Aldatan Küre yeteneğini ilk olarak açıyor. Sonra ise hemen 5. seviye yapıyor. Takımındaki kitle kontrole ve gerektiğine rakipten kaçabileceğine inandığı için Ayartan Öpücük'ü tek seviyede bırakıp 2. olarak Tilki Ateşi'ni 5. seviyeye getirip daha yüksek hasar çıkartmayı hedefleyen bir oyun amaçlıyor.

Eşyalarda ise standart bir başlangıç yaparak, Doran'ın Yüzüğü, 2 adet Can İksiri ve totem alıyor. Ancak, bu ilk eşyadan sonra pek alışılmadık bir Ahri görüyoruz. Karşısında Lissandra olduğu için onun hasarından ve kitle kontrol etkisinden kaçmak isteyip, yetenek gücü şampiyonlarına tercih edilmeyen Cıvalı Kuşak'ı alıyor. Bu Naru'yu hasarda yetersiz bıraksa da, erken kartopu etkisi sayesinde eksikliğini hissetmiyor. Sonrasında artık ihtiyacı olmadığından dolayı Doran Yüzüklerini satarak, hasar eksikliğini minimuma indirmek için Hiçlik Değneği alıyor.

Geldik son profesyonel oyuncumuza. Oyun içerisinde belki de en çok yükün bindiği rol "Destek"tir. Totem atmalı, nişancınızı ve diğer takım arkadaşlarınızı korumalı, onlara savaş pozisyonu yaratacak hamleler yaratmalısınız.

Bütün bu işleri bütün sezon boyunca en iyi yapan isim bakalım kim?


NARU


DUMBLEDOGE

YETENEK SIRASI



EŞYA SIRASI

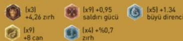


MUSTAFA KEMAL *"DUMBLEDOGE"* GÖKSELOĞLU

Oyuncu, bildiğiniz üzere Beşiktaş E-Spor Kulübü'nde destek rolünü üstleniyor. Oyuncu 21 yaşında ve ilk profesyonel arenaya geçtiğimiz sezon Nilüfer Belediye Espor takımıyla adım attı. Nilüfer Belediye Espor takımından ayrılmasının ardından ANT kadrosuna katılan Dumbledoge, ANT'de beklenen başarının sağlanamamasının ardından Sezon 5 başında Beşiktaş Espor Kulübü'ne transfer oldu. En çok oynadığı şampiyonlar ise Morgana, Thresh ve Lulu.

KMF Final karşılaşmasında ilk maç. Rakip Türkiye'nin güçlü ekiplerinden Dark Passage. Oyuncunun seçmiş olduğu şampiyon Thresh. Oyuncunun seçmiş olduğu rünler ile koridorda hem dayanıklı olmak hem de rakibi haraslaya bilmek adına saldırı gücü ve yüksek zırh oranıyla giriyor. Can rünleri de dayanıklılığı arttırıyor.

RÜNLER

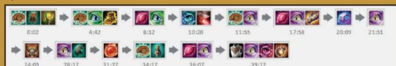


Yetenek sıralamasında ise oldukça defansa yönelik bir seçim yapıyor. Ölüm cezası yeteneğini geliştirerek hem bekleme süresini azaltıyor hem de hasarını arttırıyor. Kısa ölüm cezası süresiyle, rakiplerine sürekli olarak tehdit oluşturuyor. 2. olarak geliştirdiği Karanlık Geçiş sayesinde takım arkadaşlarını kurtarıp takaslarda onlara daha yüksek kalkan vermeyi hedefliyor. Derisini yüz yeteneğini sona bırakıp pasif hasarının güçlenmesini feda ediyor.

Eşya sıralamasında ise standart bir Thresh dizilimi seçiyor. Yadigar kalkan ile başlayıp gezici botları erken tamamlayarak haritada dolaşmayı ve diğer koridorlara baskın yapmayı düşünüyor (bu karşılaşmada bol bol gerçekleştirdi). Keşif taşından önce gezgin çizmesini alarak diğer koridorlara ve ormancıya da baskı uyguluyor. Erken safhada aldırdığı skorlarla beraber agresif oyun tarzını devam ettirmeye karar verip Görkemli Zafer'e gidiyor ve Dağın Sureti'ni sonraya bırakıyor. Oyunun ilerleyen safhalarında keşif taşını güçlendirerek hem can seviyesini arttırıyor hem de daha iyi görüş sağlama şansını elde ediyor. Son olarak aldığı Yıkım Karışımı ile takımının ittirme ve kuşatmalarına katkıda bulunmayı hedefliyor.

Görmüş olduğunuz gibi arkadaşlar, profesyonel oyuncuların tercihleri bu yönde. Siz de kendi şampiyonunuza ait bir oynayış stili belirleyip, rakibe göre eşya alımı yaparak, daha iyi bir oyun çıkartabilirsiniz.

EŞYA SIRASI



YETENEK SIRASI




DouYu.TV
DouYu.TV
影驰
魔力鸭
Ducky
Channel
OMG

GOGOiNG'İN YOLU

ÇİN'İN KENAR MAHALLELERİNDEN, LEAGUE OF LEGENDS'IN GÖRKEMLİ ARENASINA

DENİZ KIRCA

Bu bölümde size yirmi üç yıl önce Çin'in Nanchang şehrinde başlayan bir hikâye anlatacağız. Bildiğiniz bütün klişeleri içinde barındırmasına rağmen sonunda gelen başarı sizi heyecanlandıracak, hatta belki de kendi öykünüzle arasında benzer yönler bulacaksınız. *League of Legends*'da başarının zorlu yollarını anlatan bu hikâyenin başkahramanı **Gao Di-Ping**, ya da bildiğiniz adıyla, **Gogoing**.

League of Legends oyuncusu olarak büyük hayalleriniz varsa, iyi olduğunuzu düşünüyorsanız, imkân verilse bir takımda adınızı Türkiye'ye ve hatta tüm dünyaya duyurabileceğinizi hissediyor ancak aşamadığınız bazı engeller yüzünden bu fırsatı kaçırdığınıza inanıyorsanız, okuyacağınız bu satırlar sizi bir kere daha düşünmeye itebilir. Zira Gao Di-Ping'in geçtiği yollar sıcacık odasında bilgisayar başında *League of Legends* oynayarak kendini geliştiren oyuncularınkine hiç de benzemiyor.

OYUNA KAÇIŞ

Gogoing, orta halli Çinli bir ailenin oğlu olarak derme çatma bir köy evinde dünyaya gelir. Orta halli dememize bakmayın, annesi ve babası gurbetçi işçi olarak çalışmaktadır. Bu yüzden yılın belli dönemleri sık sık başka kentlerde çalışmak zorunda kalırlar. Ailesinden zorunlu olarak uzakta kalan Gogoing'i büyükannesi ve büyükbabası büyütür. İlköğretim çağında Gogoing'in çok da başarılı bir öğrenci olmadığını söylesek şaşırmazsanız sanırım. Okulda dersleri kötü, tembel bir öğrenci olarak kötü nam salan Gogoing'in en büyük hobisi okuldan kaçmaktır. Okuldan kaçma alışkanlığı öyle bir noktaya gelir ki ailesinden biri onu her gün okula bizzat götürüp öğretmenine teslim etmek zorunda kalır. Okuldan kaçtığı dönemlerde soluğu internet kafelerde alan Gogoing, bilgisayar oyunlarına merak sarar. Gogoing'in oyun oynama alışkanlığını çocuksu bir merak olarak değerlendirmemek gerekiyor. Gogoing ailesinden uzakta aidiyet problemi çeken bir genç olarak kendisini oyunlarla mutlu eden bir dünya yaratmıştır. Keza bir dönem ailesinin zorlamasıyla oyunlardan uzak kalmayı dener. Ancak bu durum kısa sürer. Hayatının bu dönemiyle ilgili kendisi şöyle diyor:

"Anneme oyun oynamayacağıma dair söz verdim. Ancak sonra dayanamadığımı fark ettim. Oyun oynamaya başladığımda kendimi daha mutlu ve rahat hissediyordum. Bu yüzden aileme okula gittiğimi söyledim ama aslında bütün vaktimi internet kafede geçiriyordum."

Maddi ve manevi zorlukların yarattığı baskıyı oyun dünyasında aşmaya çalışan Gogoing kısa süre içinde *League of Legends* oyununa bağlanır ve bu oyunda iyi olduğunu fark eder. Eder etmesine ama maddi sıkıntılar daha ağır hale gelmeye başlar. Tam da bu dönemde lise bitirme çağına geldiği için ailesi kendisine *League of Legends* oynamak yerine geleceğine ve yapacağı mesleğe odaklanmasını öğütler. Gogoing geri adım atmaz, bunun üzerine ailesi imkânlarını zorlayıp kendisini yatılı okula gönderir. Hayatının bu döneminde de Gogoing'in okuldan kaçmaya devam ettiğini görmekteyiz. Yatılı okulda daha sık yakalandığı için devamlı bir şekilde ceza almaya başlar. İşler öyle bir noktaya gelir ki hayatında yaşadığı en büyük kırılmayı da bu dönemde yaşar.

"Hatırlıyorum da, bir keresinde yine okuldan kaçmıştım. Babam öğrendi ve ciddi ciddi, 'Bir daha asla eve dönme' dedi... 'Asla.' Dünyada en değer verdiğim insan bana sırt çevirmiş gibiydi. Hayatımın mahvolduğunu düşünmüştüm. Kendime soruyordum, benim bu dünyadaki amacım ne diye."

Evet, yanlış okumadınız. Bundan yaklaşık beş yıl önce Gogoing henüz on yedi yaşında bir gençken evden kovulur. Belki de babası gerçekten kendisi için endişelendiği için ve hayatın zorluklarını tadıp kendi ayakları üzerinde durması için böyle bir şey yaptı, bilemeyiz. Ancak bildiğimiz bir durum var ki Gogoing'in bugün dünyanın en çok tanınan *League of Legends* oyuncularından biri olmasının nedenlerinden birisi de yaşadığı bu kırılmadır.

PROFESYONEL OYUNCULUĞA DOĞRU

Gogoing hayatta iyi yapabildiği tek şeye odaklanır ve *League of Legends*'da kendisini geliştirmeye devam eder. Bu dönemde OMG takımının yetenek avcılarının dikkatini çekmeyi başarır. Çinli oyuncular arasında yukarı koridorda harikalar yaratan bir oyuncu olarak adını duyurur. Ve sonrasında beklenen an gelir: OMG takımı Gogoing'e profesyonel *League of Legends* oyuncusu olma teklifi yapar. Kendisine profesyonel kontratın yanı sıra bootcamp'te kalma imkânı ve sosyal haklar da önerirler. Şimdi OMG'nin bootcamp ortamı deyince aklınıza internet kafe gibi bir şey gelmesin. Elektronik sporların oldukça popüler olduğu Çin'de profesyonel takımlar oyuncularına maaş, özlük hakları ve ekipmanların yanı sıra kalacak yer, aşçı, havuz, sauna ve masa tenisi oynama imkânı bulunan spor salonunun da bulunduğu profesyonel bir ortam sunabiliyor.

Hikâyenin devamında her şeyin birden iyiye gideceğini düşünen arkadaşları şöyle alalım. Evet, şöyle bir toplanalım... Hazır mıyız? Tamam, o zaman. Şimdi devam ediyoruz...

Gogoing, OMG'nin teklifini kabul eder ama ailesi oyuncu olmasına karşı çıkar. Yok artık, değil mi? Ailesine profesyonel *LoL* oyuncusu olarak kariyer yapmak istediğini ve OMG takımında oynamaya başlayacağını söylediğinde annesi, "Boş işlerle uğraşma, gel dükkanın başına geç" der. Gerçekten de ailesi küçük bir tekstil atölyesi açmıştır ve Gogoing'in aile mesleği haline gelen bu işi devam ettirmesini istemektedir. Gogoing ise *League of Legends*'ı iyi oynadığını ve uluslararası arenada başarılı olabileceğini ailesine açıklamaya çalışır. Uzun uğraşlar sonunda ailesi ikna olur ve 9 Mayıs 2012 günü Gogoing, OMG takımında oynamak üzere evinden ayrılır.

Hikâyenin geri kalanını sizler de biliyorsunuz. Gogoing, 2012 yılından itibaren 2014 Dünya Şampiyonası da olmak üzere birçok uluslararası turnuvada OMG takımında boy gösterdi. Sadece Çin değil, tüm dünyadaki en iyi üst koridor oyuncularından birisi olarak öne çıktı. 2012 yılından bu yana OMG takımında yer almaya devam ediyor ve şu an Yu "Cool" Jiajun, Jian "Uzi" Zihao gibi uluslararası seviyede kendini kanıtlamış yıldızların da bulunduğu kadronun kaptanlığını üstlenmiş durumda. Henüz kendi deyimiyle hayaline ulaşmış değil. Ancak bu durum hikâyenin tümünü düşündüğümüzde o kadar da büyük bir problem değil bizce (kendisi ne düşünür bilemiyoruz). Çin'in kenar mahallerinde internet kafelerden çıkma bu genç adam, kararlılıkla en iyi olduğu alanda ilerlemeye devam etti ve bugün sadece kendisinin değilbelki de milyonlarca *League of Legends* oyuncusunun hayalini kurduğu üzere ismini oyuna altın harflerle yazdırmayı başardı. Bu açıdan baktığımızda, profesyonel seviyede oynamak isteyen birçok oyuncu için ibret alınması gereken bu başarı hikâyesinin ilham vereceğini düşünüyoruz.

Gelecek sayıda yine özel bir oyuncunun özel hikâyesiyle sizlerle olacağız. O zaman kadar, esen kalın.

TEMBEL BİR ÖĞRENCİ OLARAK KÖTÜ NAM SALAN GOGOiNG'İN EN BÜYÜK HOBİSİ OKULDAN KAÇMAKTI





2015 ŞAMPİYONLUK LİGİ KIŞ MEVSİMİ

LİGE DAMGASINI VURAN MAÇLAR, OYUNCULAR VE ŞAMPİYONLAR

ANIL İLERİ

Bildiğiniz gibi bu sene öncekilerden farklı olarak profesyonel lige geçiş yapıldı. 2015'in ilk resmi turnuvası Şampiyonluk Ligi Kış Mevsimi'ni de geride bırakmış olduk. Kış sezonuna dair sizler için kapsamlı bir inceleme yaptık. Yedi haftalık bu maraton içerisinde göze çarpanlar neler oldu, hep birlikte bakalım.

GENEL DEĞERLENDİRME

Geçtiğimiz sezonlara göre bu yıl daha çekişmeli, heyecan dozu yüksek bir lig göreceğimizi çoğumuz tahmin edebiliyorduk. Şampiyonluk yolunda atılan adımların itinayla seçildiği, daha stratejik bir sezon geçirdiğimizi söyleyebilirim. Ligin başlamasıyla birlikte çekişmenin dozu ve takımların göstermiş olduğu ciddiyet açıkça görülüyordu. 24 Ocak günü Şampiyonluk Ligi, Beşiktaş ve BPI arasındaki maç ile açılışını yaptı. Sezon öncesi Uluslararası Özel Turnuva'yı kazanan Beşiktaş, lige hazır olduğunu bize göstermişti. Fakat işlerin kolay olmayacağını gösteren taraf ise BPI takımıydı. İlk hafta maçlarının sonunda en çok göze çarpan ekipler Beşiktaş, HWA ve Dark Passage olmuştu. Böylelikle üst sıralar yavaş yavaş şekillenmeye başladı.

Bu yıl, geçtiğimiz senelere göre seyir zevki açısından çok daha yüksek, mücadele dozu had safhada olan bir sezon izledik. Öncelikle bunun için tüm takımlara, oyunculara ve Riot Games Türkiye ekibine teşekkür etmek gerekiyor. Sezon öncesinde ligdeki takımlara baktığımızda diğerleri arasından sıyrılıp şampiyonluk ipini göğüsleyebilecek en az üç takım sayabiliyorduk. Her ne kadar Beşiktaş ekibi sezon boyunca liderlik koltuğunu bırakmayıp baskın bir rol oynasa da, ligde zaman zaman zorlandıkları oldu. Ligin ilk haftası diğerlerine nazaran en sakin geçen haftalardan biriydi. Beklenildiği üzere ligin güçlü ekipleri bu haftadan galibiyetle ayrılmayı başardı.

DARK PASSAGE - TEAM TURQUALITY
(2. HAFTA, 2. GÜN)

İlk haftayı galibiyetle kapamış ve seriyi uzatmak isteyen Dark Passage'ın rakibi, başarısız bir ilk hafta geçiren ve çıkış yakalamak isteyen Team Turquality'ydi. İlk haftadaki kötü performanstan sonra takıma yeni bir kan olarak ormancı rolüne **KonDziSan** getirilmişti. Maça hızlı bir başlangıç yapan Team Turquality, KonDziSan'ın önderliğinde galibiyete adım adım yaklaşıyordu. KonDziSan'ın maç boyunca göstermiş olduğu harika Lee Sin performansı, TT'nin ikinci galibiyetinin yanında, aynı zamanda KonDziSan'ın bir daha ellerinden başka bir Lee Sin oyunu görememememize neden olan, tekrar tekrar izlenilebilecek bir maçtı.

DARK PASSAGE - BEŞİKTAŞ
(3. HAFTA, 3. GÜN)

Sezon öncesi Uluslararası Özel Turnuva'da Beşiktaş'ın göstermiş olduğu performans çok konuşulmuştu. Fakat yine de kafalarda soru işaretleri vardı. Çünkü o turnuva boyunca Beşiktaş ve Dark Passage hiç karşı karşıya gelmemişti ve sonucun ne olacağını herkes merak ediyordu. İşte ligin üçüncü haftasındaki bu maç ile birlikte tüm eSpor severlerin kafasındaki soru işareti giderilmiş olacaktı aynı zamanda. Seçim ekranından galip ayrılan Beşiktaş ekibi, aynı galibiyeti maç içerisinde de gösterdi ve alt koridor ikilisi **Dumb-**





GEÇTİĞİMİZ SENELERE GÖRE SEYİR ZEVKİ AÇISINDAN ÇOK DAHA YÜKSEK, MÜCADELE DOZU HAD SAFHADA OLAN BİR SEZON İZLEDİK

ledoge ve **Nardeus**'un çok fazla öne geçmesiyle birlikte, kırılgan bir takım kompozisyonuna sahip Dark Passage'a karşı ilk galibiyetini aldı.

HWA – DARK PASSAGE
(4. HAFTA, 1. GÜN)

Ligde yarıştan kopmamak adına çok büyük önem taşıyan bu maç, aynı zamanda seyir zevki yüksek karşılaşmalardan bir tanesi oldu. HWA takımında **Zeitnot**'un eksikliğini hiç aratmayan **Revanche**'ın yıldızlaştığı maçta, HWA ikincilik adına ve lider Beşiktaş ile arasındaki farkın açılmaması için güzel bir takım oyunu örneği göstermiş ve Dark Passage'ın önünde ligde ikinci duruma gelmişti.

BPI – BEŞİKTAŞ
(4. HAFTA, 2. GÜN)

"Beşiktaş'ı bu sezon en çok zorlayan takım hangisidir?" sorusuna net olarak verilebilecek cevap, BPI'dan bir başkası değil sanırım. Bana göre çok şanssız bir sezon geçirdiler ve potansiyelin çok altında kalan bir BPI takımı izledik diyebilirim. 53 dakika süren, maçın bir o tarafa bir bu tarafa gidip geldiği bir mücadele izledik. Hatta ilk kez Beşiktaş alt koridor ikilisinin koridor kaybettiğini gördük bu karşılaşma ile birlikte. Oyunu 45 dakika boyunca önde götüren BPI, bir anlık galibiyet arzusu ile hatalar zincirinin ilk adımını attı. Beşiktaş'ın son merkez kulesini yıkmak için verilen iki skor daha sonra Baron güçlendirmeli bir Beşiktaş'a karşı yapılan başarısız savaşlarla birlikte dramatik bir mağlubiyete dönüştü.

FİNALLER DAİMA ZORLU OLUR!

Harika geçen bir sezonun ardından Beşiktaş liderliği garantilemiş, HWA ve Dark Passage ise ikincilik maçlarına hazırlanıyordu. Tam lig bitti dediğimizde, bu maçlar size de ilaç gibi gelmedi mi? Ligin son haftalarındaki rüzgârı arkasına alan Dark Passage bu karşılaşmalardan alnının akıyla çıkmayı başarmış ve adını yarı finale yazdıran ekip olmuştu. Sırada Türkiye'nin ilk profesyonel turnuvasının finalistlerini belirlemek vardı.



Çeyrek finalde eşleşen Atlas ve NumberOne, HWA ve Team Turquality takımları henüz finale dair umutlarını yitirmiş değillerdi. Final serileri NumberOne için kötü geçmiş olsa da, sezon öncesi beklenilenden daha üst bir konumda bitirdikleri için kaybedecek pek bir şeyleri yoktu aslında. Final serisinin diğer bir ayağında ise dikkatleri üzerine çeken bir karşılaşma vardı. Team Turquality ve HWA arasında oynanan seri tam bir heyecan fırtınasına dönüştü. HWA'nın geriden gelip 3-2 galip ayrıldığı karşılaşma henüz bir şeylerin bitmediğini göstermiş olsa da, yarı finalde rakiplerini bekleyen ve finalde birbirini bekleyen iki ekip, onlar için final umutlarının tükenmesinde başrol oynadı.

2015 KIŞ MEVSİMİ İSTATİSTİK LİGİ

Birçoğunuz gibi benim de kurcalamaktan en çok keyif aldığım şeylerden biri tabii ki sezona dair istatistikler. "Kimin KDA'sı yüksek?" "Kim en çok altını cebe indirmiş?" "En çok seçilen şampiyon hangisi?" Dilerseniz gelin bunları soru olmaktan kurtaralım ve aydınlığa kavuşturalım.

Sürekli profesyonel ligin getirilerinden bahsettik şu zamana kadar. Artık ligde tek bir ekibin baskın bir şekilde domine edemeyeceğinden konuştuk. Sanıyorum ki istatistiklere şöyle bir göz attığımızda bile bu etki karşımıza çıkıyor. Birçoğumuz KDA ile yatıp KDA ile kalkıyor. Sırf o KDA'mız bozulmasın diye "Aman abi, ben şimdi o savaşa gelmeyeyim" diyenlerimiz bile var. Peki ya Kış Mevsimi boyunca ligdeki KDA durumu nasıl?



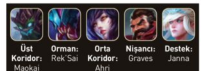
Beşiktaş e-Spor Takımı burada da liderliğini sürdürüyor. Fakat ligdeki mücadeleyi size göstermek adına şunu belirtelim: Beşiktaş'ın 5,59 KDA'sı bulunuyorken, ikinci sıradaki Dark Passage'ın 5,54 ve üçüncü sıradaki HWA'nın 4,55'lik bir KDA istatistiği bulunuyor. Bu da bize mücadelenin ne denli çetin geçtiği konusunda bir bilgi veriyor. Takım olarak durumlar böyleyken oyuncular arasındaki mücadele ne konumdaymış hep birlikte bakalım.

Sezon boyunca en yüksek KDA'ya sahip olan oyuncu, Beşiktaş'ın Norveçli orta koridor oyuncusu **Isak "Energy" Fjell** oldu. 7,79'luk istatistiğiyle bu alanda liderliği elinde bulunduruyor.

Sezon boyunca toplamda en çok altın kazanan oyuncu, BPI ekibinin Litvanyalı yıldızı **Ritys "Ritix" Lekstutis**, 201.714 altınla bu alanda açık ara lider. Aynı zamanda Ritix, 4375 minyon skoruyla da bu alanda liderlik koltuğunda oturuyor.

Kış Mevsimi boyunca en çok skor alan oyuncu 94 skor ile **Tomas "Nardeus" Marsalek** olurken, Kış Mevsimi boyunca en çok ölen oyuncu ise 70 kez gri ekranla yüzleşen **Ahmet "Misery" Mungan** oldu.

Vadiye inmeden önce son kontrollerimizi yaparken hepimiz birçok şampiyonla yüzleşiyoruz. Kimisini ilk önce seçme derdindeyiz, kimisinin ise bazen yüzüne bile bakmıyoruz. Bakalım, Şampiyonluk Ligi Kış Mevsimi'nde rollere göre en çok seçilen şampiyonlar hangileri?



Ne dersiniz, sizce de iyi bir takım kompozisyonu değil mi?

Foto Hikaye

2015'in ilk büyük eSpor organizasyonu olan Kış Mevsimi Finali, 4 Nisan günü Volkswagen Arena'da gerçekleşti. Heyecanın yarım saniye bile düşmediği bu etkinlik benim için LoL poşetli çocukların geri dönüşüydü! Her yaştan eSpor severi bir araya getiren bu etkinliğe katılmak için bekleyen oyucuların oluşturduğu, etkinlik alanından kilometrelerce dışarı taşan heyecanlı bakışların oluşturduğu kocaman bir sıra vardı. 5 binden fazla bilet satılmıştı ve karşımda gerçekten inanılmaz bir tablo duruyordu. Kalabalık karşısında ağzım bir süreliğine açık kalmıştı ki henüz mekânın içindeki kalabalığı görmemiştim.



Beşiktaş, yaptığı orman baskınlarıyla birlikte erkenden öne geçmeyi başardı. Dark Passage her ne kadar ilk Ejderha'yı almış olsa da, rakibinin organize oyununa karşı koyamadı. Nardeus'un yaptığı 4'te 4 ve Dumbledoge'nin etkili oyunu ile Beşiktaş, takım oyunu nasıl oynanır sorusunu cevaplayarak ilk maçın galibi oldu.



Bir Riot Türkiye klasiği olarak bu etkinlikte de katılımcılar; sevdikleri, saydıkları, hatta idol eyledikleri simalarla bir araya geldiler.



Yarı finalde Atlas eSpor Takımı'nı eleyerek finallere kalan Beşiktaş ile, HWA Gaming'i saf dışı bırakıp final maçının diğer ismi olan Dark Passage arasında geçecek maç için herkes yerini çoktan almıştı. Heyecan dorukta, atmosfer inanılmazdı.









İlk kez katıldığı bu büyük finalden alnının akıyla çıkan Beşiktaş, ilk eSpor kupasına da sahip olmuş oldu. Sadece kupayla yetinmeyen Beşiktaş, Türkiye'de gerçekleşecek en büyük eSpor organizasyonu olan Uluslararası Wild Card Özel Turnuvası'na katılmaya da hak kazanmış oldu.





eSporu sırtlayan Riot Türkiye'nin etkinlikleri sayesinde büyüyen bir kulvar da, tartışmasız, cosplay oldu. Etkinliklerin sayısı arttıkça kendi içinde büyümeye başlayan cosplay toplulukları katılımcılara muhteşem bir görsel şölen sunuyordu.




BJK
1903



★RÖPORTAJ★

THEOKOLES & THALDRiN

MÜTHİŞ İKİLİ SORULARIMIZI YANITLADI



EMRE KARAOĞLU & DENİZ KIRCA

Emre: Sizler Türkiye'de kendinizi kanıtlamış oyunculardansınız. LoL'de hangi noktada profesyonel bir oyuncu olabileceğinize karar verdiniz? Kısacası şu anda bulunduğun noktaya nasıl geldiniz?

Theokoles: Eskiden TR sunucusu yoktu, biz EU sunucusunda oynuyorduk. Ben genelde tek sıralı oyunlarda, yüksek seviyedeki oyunlarda oynardım. LCS oyuncularına denk oyunlarda oynardım. Sonra Riot Türkiye Ofisi açıldı, ofisin açılmasıyla beraber ben de kendimi takımların içinde buldum. Bir baktım takım kurmuş, turnuvalara katılmaya başlamışız. Böyle böyle buralara kadar geldik.

Emre: Berke peki senin profesyonel oyuncu olma serüvenin nasıl gelişti?

Thaldrin: Oyun hayatımla başlayayım istersen. Lise 3'te LoL'e başladım, daha önce de oynadığım tonla oyun vardı ama bir amaç doğrultusunda oynamıyordum. Tamamen eğlence için oynuyordum.

Emre: MOBA tarzı oyunlarla tanışmanız nasıl oldu?

Thaldrin: İlk başlarda eğlence amaçlı arkadaşlarımla oynuyordum. Tek başıma hiç oynamadım diyebilirim. Sonra arkadaşlar LoL için böyle bir oyun çıkmış deneyelim dediler ve Beta döneminde LoL'e başladık. İlk başlarda pek ilgimi çekmemişti açıkçası. Üniversite hazırlık dönemimle de çakıştığı için oyuna 1 sene ara verdim. Sınav döneminde oyun oynamayı komple bıraktım, bence o dönemde aldığım en doğru karar buydu. Sınav dönemi geçince bir arkadaşım takım kurmuştu beni de çağırdı takıma, yaklaşan bir turnuva var dedi ve ilk takım deneyimim böylece başlamış oldu. Sonrasında TT, WF ve son durak olarak da BJK'de kendime yer buldum.

Emre: Bootcamp'te çok uzun antrenman saatleriniz olduğunu biliyoruz. Peki bu kadar uzun oyun saatlerinde konsantrasyonunuzu kaybetmiyor musunuz?

Thaldrin: Yitirmiyoruz herhalde, açıkçası pek dikkat etmedim bu durama daha önce. Şöyle bir şey var, çok fazla oyun oynadıktan sonra insanın beyni sulanmıyor değil. Bir süre sonra normalde yaptığınız şeyleri pek yapamıyorsunuz, performansınız ister istemez düşüyor. Ama genelde herkes yüksek tutmaya çalışıyor konsantrasyonunu o yüzden pek bir sorun yaşamıyoruz.

Emre: KMF dönemi ve KMF öncesi hazırlık dönemi nasıl geçti?

Thaldrin: Aslında hepimiz için aynı geçti. KMF biraz erken saatte oynandığı için pek dengeli olmayan uyku saatlerimizi KMF düzenine alıştırmaya çalıştık. Düzenli bir uyku düzenine sahip olmaya başladık. Gece 1-2 gibi ayakta kimse kalmamaya başladı bootcamp'te. Bu iyi bir düzen oldu bizim için. Normal çalışma sistemimizin dışında takım idmanlarımızın süresi biraz arttı. Normalde 3 saat olan takım antrenmanlarımızı 5 saate kadar yükseltmiştik.

Emre: Boş vakitlerinizde ikiniz de Stream'la uğraşıyorsunuz. Ne tarz yayınlar yapmak size keyif veriyor?

Thaldrin: Yaptığım yayını pek düşünmeden yapıyorum, bazen troll içerikler oluyor bazen öğretici yayınlar yapıyorum. Duruma göre değişiyor. Oynadığım sunucu, şampiyon ve ruh halime göre yayının gidişatı belirleniyor.

Emre: Yaptığınız yayınlarda oyunculardan nasıl geri dönüşler alıyorsunuz? En çok neleri soruyorlar?

Thaldrin: Genelde nasıl profesyonel oyuncu olurum, günde kaç saat oynuyorsun, buralara nasıl geldin gibi sorular alıyorum. Bazen bu soruları cevaplamak çok yorucu olabiliyor.

Theokoles: Bana en çok sorulan soru bootcamp'imizin nerede olduğu. Tabii ki söylemiyorum.

(Gülüyor)

Emre: İsterseniz biraz da meta ve takım kompozisyonu üzerine konuşalım. İki yıl önce Türkiye'de herkes oyun stili olarak Fnatic'i örnek alıyordu, sonradan bu rota Asya metasına uygun kompozisyonlara döndü. Bütün bunları düşündüğümüzde Türk oyunculara en uygun olan oyun sitili ne sizce? Asya metasına uygun takım kompozisyonu Türkiye'de uygulanabilir mi?

Thaldrin: Tabii ki! Her bölgenin kendine has bir oyun tarzı var. Ve Türkiye'nin de kendine has bir özelliği var. Bu soruyu şöyle cevaplayayım, oyun stilinden öte oyun seviyesi olarak konuşayım. Oyun seviyesi bazında dışardan baktığınız zaman Türkiye baya kötü durumda. 2-3 takımın iyi oynaması dışında genele vurduğumuzda seviyemiz düşük kalıyor. Bu durumun düzelmesi için tabii ki senelerin geçmesi lazım.

Emre: Sonuç olarak diğer bölgelerde en az 5 yıllık bir birikim var.

Thaldrin: Hatta Kore'de 10 senelik bir birikim var bildiğim kadarıyla. O yüzden ligin biraz daha zamana ihtiyacı var.

Emre: Türk oyuncuların takım oyunu ve disiplin konusunda sorun yaşadığı söyleniyor. Siz buna katılıyor musunuz?

Thaldrin: Genel anlamda Türk oyuncular skor peşinde koşuyorlar. Ben iyi oynadım neden kaybettik algısı yaratabiliyor bu durum. Aslında daha takım oyunu odaklı olması gerekiyor yaklaşımın.

Theokoles: Oyuncu rolüne uygun oynamalı. Ben ormancı olduğum için asla skor peşinde koşmam mesela. Ben oyunu takıma kazanmak için doğru hamleleri yaparım. Eğer skor peşinde koşsaydım takıma oyun kazandıramazdım sadece şov peşinde koşmuş olurdum. Nişancıyı korumak yerine takım savaşına en önden koşardım. Bu da ne takıma ne de bana bir şey kazandırırdı.

Emre: Yabancı oyuncu kuralını nasıl değerlendiriyorsunuz?

Theokales: Bence tam yerinde oldu bu karar. Türkiye'de iyi oyuncu açığı var. Bizim 2 yabancı oyuncumuz var ve gayet memnunuz.

Emre: Kendileriyle iletişiminiz nasıl?

Theokoles: Takım oluşturulduğunda şampiyon olacağımızdan emin gibiydik zaten. Oyun sırasında İngilizce konuşuyoruz. Onun dışında aslında pek konuşmuyoruz. Bu konuda bile profesyoneliz. *(Gülüyor)*

Thaldrin: Yabancı oyuncu girişimi bence çok güzel oldu. Bunu 2 ile sınırlamak da gayet başarılı. 3 olsa olmazdı ama iki bence tam yerinde bir karar. Bence de oyuncu havuzunda bir eksiklik var. İyi oyuncu sayısı baya az. Takım içi iletişimimiz maç sırasında çok kuvvetli ancak bootcamp'te durum biraz daha farklı. Kültürel farklılıklar da var. Ama dediğim gibi oyun içinde işler değişiyor, sürekli iletişim halindeyiz.

Emre: Diğer Türk takımlarla ve iyi yabancı takımlarla antrenman yapma fırsatınız oluyor mu?

Thaldrin: Evet oluyor. Koçlar yada menajerler arası bir iletişim sağlanıyor. Bir zaman ayarlanıyor ve istersek Unicorns of Love ile maç yapabiliyoruz.

ULUSLARARASI *WILD CARD* ÖZEL TURNUVASI

BEŞİKTAŞ'IN ŞAMPİYONLUK YÜRÜYÜŞÜ

ANIL İLERİ

Tüm eSporseverlerin heyecanla beklediği International Wild Card Invitational'ın Final serisi 24 Nisan Cumartesi günü, Volkswagen Arena'da 5.000 kişi önünde oynandı. Evlerinden bu heyecana tanıklık edenler ile birlikte bu sayı yaklaşık 25.000 kişiyi buluyordu hatta. Temsilcimiz Beşiktaş ile Brezilya şampiyonu INTZ Gaming Esports arasında oynanan mücadele deyim yerindeyse efsane niteliğindeydi. Mücadele seviyesi olarak elit liglerde görmeye alıştığımız seviyede seyir zevki yüksek, bir oyunda görmek isteyeceğiniz her türlü taktiğe, stratejiye tanıklık ettiğimiz bir final serisiydi aynı zamanda.

İşin teknik analizine geçmeden önce her iki takımı da tebrik etmek istiyorum. Zira Dünya Şampiyonasından beri bu denli heyecanlı, nefes kesen bir seri izlememiştik. İsterseniz sözü çok fazla dolandırmadan neler olmuş hep birlikte bir bakalım.

İLK MAÇ VE REVOLTA GERÇEĞİ

Serinin ilk maçı başladığında Volkswagen Arena'daki herkesin heyecanı gözlerinden okunuyordu. Brezilya ekiplerine karşı çok iyi bir geçmişimiz olduğu söylenemezdi ve oyun seviyesi olarak Brezliya'nın bizden birkaç adım ilerde olduğu da herkes tarafından kabul edilen bir gerçekti. Ta ki bu seriye kadar...

Herkesin Beşiktaş'a inancı tam olsa da, INTZ Gaming'e karşı turnuvanın başından beri bir çekince de vardı. Metaya listemizin 1 numarasından giriş yapan Shyvana, INTZ Gaming'den Yang'ın ellerindeydi ve eğer önlem alınmazsa gözü kapalı halde Beşiktaş takımının arasına girebilecek kadar güçlü bir hale geleceğinin herkes farkındaydı. Nitekim öyle de oldu. Fakat serinin ilk maçında Beşiktaş'ı yerle bir eden darbe INTZ Gaming'in ormancısı Revolta'dan geldi. Maç boyunca takımının aldığı 16 skorun 13'ünde de çok büyük emeği vardı ve maçı 2/0/11 gibi bir skorla ölmeden bitirmeyi başardı. Revolta'nın etkili oyunu Beşiktaş'ı özellikle Nardeus ile alt koridorda oyunu domine etmesini sağlayacak hamlelerden mahsur bıraktı. Theokoles yeteri



Seyirci ve atmosfer mükemmeldi



Dumbledoge iyi bir destek oyuncusu nasıl olur bize gösterdi





Thaldrin'in performansı sonucu belirledi

kadar destek veremedi, Energy ve Thaldrin daha hızlı seviye atlayan INTZ oyuncuları karşısında zayıf kaldı ve Beşiktaş'ın hücum gücü bu görüntüden olumsuz etkilendi. İlk maçta Beşiktaş'a oyuna tutunmak adına en ufak bir şans vermeyen INTZ ekibi, kusursuz bir galibiyet alarak serinin ilk maçından 16-9'luk bir skorla galip ayrılmayı başardı.

KARTAL'IN DÖNÜŞÜ

İlk maçın ardından herkes INTZ'in hafife alınmayacağının, en ufak bir hatanın bile telafisinin çok zor olacağının farkına vardı. Takım olarak kurdukları kompozisyonda oldukça dengeli ve bireysel olarak da yetenekli bir görüntü veriyorlardı. Her şey bir yana oldukça soğukkanlı ve sıfır risk alan görüntüleri açıkçası bizlerin de "Yoksa INTZ seriyi süpürecek mi?" sorularını sormamıza neden oldu. İlk maçtaki soğuk duşun ardından, herkesin toparlanıp kendine gelmeye ihtiyacı vardı. Artık arka tarafta Onur Aksu oyunculara ne söylediyse, serinin 2.maçında Beşiktaş'ın üzerindeki ölü toprağı silkelenmişti.

Bu kez seçim ve yasaklama ekranından kompozisyon olarak avantajlı çıkan taraf yine bizdik. "Jinx'i Koru" stratejisiyle vadideydi bu kez siyah beyazlılar. Nardeus'a yeteneklerini gösterebileceği alan yaratıldığında neler yapabileceğini herkes tahmin edebiliyordu. Oyun başında koridorları zorlayan bir INTZ vardı yine. Uzunca bir süre önde kalmayı da başardılar. Tabii bu durum, Jinx'in skorları almaya başlamasıyla son buldu. Beşiktaş kafasındaki taktiği o kadar güzel yansıttı ki geç oyunda INTZ oyuncuları Jinx'e daha ulaşamadan gri ekranla yüzleşmek zorunda kaldılar. Kendisine verilen görevi harfiyen yerine getiren Nardeus, oyunu 11/3/14 'lük harika bir skorla tamamladı ve Beşiktaş seride eşitliği sağlamayı başardı.

BU MAÇA YÜREK DAYANMAZ! DAYANAMADI DA!

Artık skor eşitlenmişti ve seri yeniden başlıyordu. Kendimize güvenimiz gelmişti. Tüm salon tek yürekti ve olabildiğince oyunculara da bunu yansıttılar. "SALDIR BEŞİKTAŞIM OLEY!" sesleri temsilcimiz için büyük bir itici güç oldu. Serinin en can alıcı maçında, belki de League of Legends tarihinin en muazzam ve samimi atmosferi yaşanıyordu o an Volkswagen Arena'da. Maç öncesi yasaklama ekranına gelince duraklatma esnasında Theokoles konuştuğu için Beşiktaş'ın bir yasaklama hakkı alınmıştı. Bu da bizim karşımıza o ölümsüz Shyvana'yı tekrar getiriyordu haliyle. Fakat bu kez ilk maçta olduğu kadar kolay olmayacaktı Yang'ın işi. Çünkü 3. maçın şafağında üst koridordan gelen Thaldrin atına binmiş ve takımına önderlik etmek için hazırdı.

Oyun başlarında karşılıklı güzel oyunlarla bir süre skor eşit gitse de, Shyvana'nın aldığı skorlar ile birlikte INTZ yine yükselişe geçmiş ve vadiyi Beşiktaş'a dar etmeye başlamıştı. Umutların bu maç için tükendiği bir noktada, INTZ takımının ayrık olmasından faydalanan Beşiktaş'ın maçı çevirme hamlelerinden ilki geldi ve kayıp vermeden alınan 4 skor ile birlikte Beşiktaş maça tutunmayı başardı. Üstüne bir de Energy'nin Dumbledoge ile birlikte, oyunda olan 4 çarp büyüsüne rağmen baronu çalması, giderek büyüyen Beşiktaş'a bir fırsat daha sundu. Baron güçlendirmeli Beşiktaş ekibinin yaptığı 3'e 4 savaş, galibiyeti ne kadar istediklerinin de bir göstergesiydi. Takım savaşlarını kazanmaya başlayan Beşiktaş'ın hamlelerine, bir de Dumbledoge'un Leona ile harikalar yarattığı ultileri de eklenince, Beşiktaş için geriye sadece nexus'u yıkmak kaldı. Oyunda ilk defa dakika 44'te öne geçen temsilcimiz, 54 dakika süren maçı kazanarak seride 2-1 öne geçmeyi başardı. Maç sonunda gerilim öyle bir noktaya gelmişti ki galibiyetin mimarlarından Thaldrin'in heyecandan rahatsızlanması hepimizi korkuttu. Ancak kaptan kısa sürede toparlandı ve sıradaki maça geçildi.



GURURLAN ŞAMPİYON BEŞİKTAŞ!

Serideki tüm maçlardaki gibi bu maçın da kolay geçmeyeceği ortadaydı. Her ne kadar oyuna Theokoles (Sejuani) 'in yaptığı güzel ikide iki ile başlamış olsak da INTZ'in toparlanması çok sürmedi. Lee Sin'i yöneten Revolta ve Zed'i yöneten Tockers'ın harika uyumu INTZ'in öne geçmesi için yeterli oldu. Skor olarak INTZ uzunca bir süre önde götürse de, Beşiktaş'ın global görevlerdeki başarısı galibiyet kapısını aralayan faktörlerden sadece bir tanesiydi. Anlaşılan o ki artık Beşiktaş'ta görev çalma işlerine Theokoles bakmıyordu. Thaldrin, baronu çalıp üstüne yaptığı ikide iki ile birlikte skorda geride olmasına rağmen takımına maçı kazandırmayı bildi.

BİZE GÖRE FİNAL SERİSİNİN EN DEĞERLİ OYUNCUSU!

Böyle bir ödül verilmedi belki ama biz yine de seçmiş bulunduk. Öncelikle şunu söylemeliyim ki Beşiktaş takımının içerisinden sadece bir kişiyi seçmek gerçekten çok güç. Takım oyununun önemini her defasında bizlere gösteriyorlar. İşler ne kadar kötü giderse gitsin, doğru zamanda doğru yerde yaptıkları harika takım savaşlarıyla zaferi kokluyorlar adeta. Yine de final serisine bakacak olursak diğerleri arasından sıyrılan iki isim var bana göre; Kaptan Thaldrin ve kesinlikle bu yıla damgasını vuran Dumbledoge. Evet, ikisi arasında seçim yapmakta bir hayli zorlanıyorum. Takım olarak zaten üst düzey bir performans sergilediler. Dumbledoge takım savaşlarında kullandığı ultiler ve aldığı pozisyonlar ile INTZ takımını deyim yerindeyse dağıttı.

BEKLE BİZİ DÜNYA ŞAMPİYONASI

Müthiş bir Uluslararası Wild Card Özel Turnuvası'nın ardından, ilk defa ülkemizden bir takım Sezon Ortası Özel Turnuva (MSI)'ya katıldı. Sonuçlar belki Beşiktaş'ın istediği gibi olmadı ama Dünya Şampiyonası öncesinde büyük takımlara karşı hangi seviyede olduğumuzu gördük. Bize bu gururu yaşattığı için Beşiktaş'a teşekkür etmek gerekiyor.


IWC Finallerini 5000 kişi izledi


Heyecanlı bekleyiş galibiyetle taçlandı

NASIL PROFESYONEL OYUNCU OLUNUR?

eSPOR KARİYERİNİZİ BAŞLATIN!

ANIL İLERİ

Herkese göre farklıdır profesyonelliğin tanımı; kimine göre bir işte ustalaşmış olmaktır, kimine göre ise düzenli bir gelir elde etmek yaptığın işte. Evet, iş diyorum. Çünkü çocukluğumuzda sırf eğlencesine oynadığımız oyunlar artık bir iş haline dönüştü. Hatta birçok insan bu işi yaparak hatırı sayılır paralar kazanmaya başladı. İlk başlarda tiye alınan, bir iş kolu veya spor dalı olarak düşünülmeyen profesyonel oyunculuk daha da ciddi bir gelir kaynağı haline geldi.

"Alt tarafı oyun oynuyorsun. Ne kadar zor olabilir ki?"

Eğer bu kariyer doğrultusunda devam edecekseniz sıkça duyacağınız cümlelerden biri bu olacak. Veyahut böyle bir kariyer planlayıp basit olacağını düşünüyorsanız, bizzat sizin ağzınızdan çıkacak cümleler olacaktır bunlar. Peki, gerçekten bu kadar kolay mı profesyonel oyuncu olmak? Dilerseniz gelin biraz bu işin zorluklarından bahsedelim.

Elbette ki hayatınızda bazı şeylerden feragat etmeniz gerekecek. Şöyle ki profesyonel oyunculuğun da tıpkı futbolda olduğu gibi bir ömrü var. Hatta ondan bile kısa. Siz tutup da ben 30'uma kadar oynarım diyemiyorsunuz haliyle. Ancak, iyi bir planlama yaparak bunun üstesinden gelebilirsiniz. Ama akademik olarak birkaç seneniz aksayabilir. Bunu kafadan bir göze almakta fayda var. Fakat bununla bitmiyor tabii. Bir de gerçekten uzmanlaşmak istediğiniz oyun konusunda çabalamanız ve biraz yetenekli olmanız gerekiyor sanırım. Tamam tamam baya yetenekli olmalısınız. Yükselebilmek ve uzun süre bu arenada mücadele edebilmek için fark yaratmalısınız. Ayrıca gözler üzerinizde olacağı için davranışlarınıza da özen göstermeniz gerekecektir. İster istemez örnek olma durumu oluşacaktır.

Ülkemizde ilginç olarak gelişmekte olan eSpor ile birlikte, kendinde potansiyel olduğunu düşünen oyuncuların bu fırsatı kaçırmaması gerektiğini düşünüyorum. Günümüzde sevdiği işi yapma fırsatının insana kolay kolay denk gelmediğini de düşünürsek, biraz ciddiye almak sizin için en iyi seçim olacaktır.





YÜKSELME LiGi

HEYECAN FIRTINASI

CENGİZHAN KERVANCI

League of Legends heyecanı her lig için ayrı bir heyecan fırtınasında geçse de, en heyecanlı anlar genelde Yükselme Ligi'nde yaşanıyor. Birbirinden iddialı ekipler Şampiyonluk Ligi'ne çıkmak için kıyasıya rekabet ediyorlar. Bu rekabetin yanı sıra oldukça sıkı bir çalışma ve taktik çeşitliliği de beraberinde geliyor. Ne karşılaşmalar oluyor ki LCS heyecanını aratmıyor! Peki lig nasıl işliyor?

8 takımla gerçekleşen Şampiyonluk Ligi, Türkiye'nin profesyonel eSpor ve League of Legends ligidir. Bu lige yükselişin aşamalarını merak ediyorsanız, yazımızın devamı sorularınıza yanıt bulacak.

DERECELİ BİR TAKIM KURMAK VE YÜKSELMEK

Oyun içerisinde en az 5 arkadaşın bir araya gelerek kuracağı dereceli takımla beraber, dereceli takım maçı atmaları, kazanarak yükselmeleri gerekiyor.

PUAN TOPLAMAK

Dereceli takım sıralamasındaki 5v5 Şampiyonluk Aşaması, Riot Games Türkiye ekibi tarafından takip edilecek ve belli aralıklarla takımlara puan verilecek. Bu aralıkların zamanı açıklanmayacak, yani takımların her an tetikte olması, dereceli maç kazanmaya devam etmesi gerek.

YÜKSELME LİGİ ELEMELERİNE ADIM ATMAK

Belirlenen tarihe kadar 5v5 Şampiyonluk Aşaması'nda yüksek sıralarda yer alarak topladıkları puanlar sayesinde ilk 8'e girmeyi başaran takımlar Yükselme Ligi Elemeleri'ne katılmaya hak kazanacak.

Buraya kadar yaşanan olaylardan sonra heyecan başlıyor. İyi bir takım kompozisyonu oluşturdunuz ve yeteri kadar puan topladıysanız gerçek karşılaşmalar asıl şimdi başlıyor. Daha iyi hazırlanmanız ve daha fazla taktik geliştirmeniz gerekiyor. Elemelerden nasıl çıkacağız derseniz ise kısaca şöyle;

YÜKSELME LİGİ ELEMELERİ'NDEN ÇIKMAK

Yükselme Ligi Elemeleri'ne katılan 8 takım, seri başı sistemiyle birbirlerine karşı eşleşecek. Bu elemelerde ilk 3 sırayı alanlar ise 2015 Yükselme Ligi Yaz Mevsimi'ne katılma hakkı elde edecek.

YÜKSELME LİGİ

Yükselme Ligi 6 takımdan oluşuyor. Bu 6 takım lig formatında birbiriyle 2 maç yapıyor. 5 haftalık maraton sonrasında ilk 4'e giren takımlar Yükselme Ligi Finalleri'ne katılmaya hak kazanıyor. Aynı zamanda bu maçlar canlı olarak yayınlanıyor.

YÜKSELME LİGİ FİNALLERİ

Yükselme Ligi'nde ilk 4'e giren takımlar finallere katılmaya hak kazanıyor. Takımlar ligdeki sırasına göre eşleşiyor. 1. takım 4. takım ile oynarken, 2. takım ise 3. ile mücadele ediyor. Kazananlar final, kaybedenler 3'üncülük maçı oynuyor.

Finalde galip gelen takım direkt olarak Şampiyonluk Ligi'ne yükseliyor. Finalde mağlup olan takım Şampiyonluk Ligi'nin 7'ncisiyle play-off maçı yapıyor. Play-off'ta galip gelen Şampiyonluk Ligi'nde mücadele ediyor.

Üçüncülük maçında galip gelen takım ise mevsim finallerinin 6'ncısıyla play-off oynuyor. Play-off'ta galip gelen Şampiyonluk Ligi'nde mücadele ediyor.

Bu heyecan dolu atmosfere siz de dahil olabilirsiniz. Tek yapmanız gereken sadece oyuna gönül vermiş, usta sihirdarlar arasında kendini görmek isteyen kişiler ile bir takım kurmak. Daha sonrasında ise geriye kurduğunuz bu ekiple sıkı çalışıp, yukarıdaki aşamalardan geçmeniz kalıyor. Şampiyonluk Ligi'ne yükselmek hiç de gözüktüğü kadar kolay değil arkadaşlar. Gerçekten çok emek sarf etmeniz gerekli.





LiSANSLI eSPORCU OLMAK

İSTERSENİZ OLUR!

CENGİZHAN KERVANCI

League of Legends sahnesinde öyle başarılı oyuncular var ki, gerçekten onlarla aynı koridorda karşı karşıya gelseniz ne yapacağınızı şaşırırsınız, eliniz ayağınıza dolaşır... Bunu nasıl yapıyorlar peki? Sizden daha mı zekiler veya onların daha fazla mı eli var? Hayır tabii ki de, tamamen bolca idman ve yayın izlemek ile oluyor bunlar.

İyi bir oyuncu seviyesine çıktığınızda haliyle önünüze birçok fırsat geliyor. Gelebileceğiniz en üst nokta ise iyi bir kulüpte profesyonel olarak oynamak. Sonraki adımlar yayıncılık, takımdaki göreviniz bittikten sonra bir takıma koçluk yapmak olabiliyor. Ancak, tüm bunların hepsini başarmak için bir başlangıç noktanızın olması gerekiyor ki o da lisanslı oyuncu olmak.

Lisanlı oyuncu olmak öyle gözüktüğü kadar zor bir işlem değil aslında. Gözünüz korkmasın, oyunu seviyorsanız, iyi de oynuyorsanız neden olmasın! Uluslararası maçlarda izlediğiniz çoğu yabancı oyuncular ve Şampiyonluk Ligi'nde oynayan Türk oyuncuların hepsi birer Lisanslı birer sporcu. Peki, nasıl oluyor bu, ne yapmak gerekiyor?

İlk olarak yukarıda belirttiğim gibi istemelisiniz. Gerçekten istemelisiniz, çünkü birçoğumuz hayatta bazı şeyler istiyor ve yine büyük bir çoğunluk hayallerine ulaşamadan yarıda bırakıyor veya bırakmak zorunda kalıyor. Başarılı olmak için vazgeçmemek şart. Kararınızı verip kendinizi kanıtladıktan sonra Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü tarafından verilen lisans için başvuru yapmanız gerekiyor. Başvuru için gerekli bir takım evraklar var. Bunlar ise T.C. kimlik numarası beyanı, sağlık raporu, doldurulmuş tescil fişi ve iki adet vesikalık resim.

Doldurulmuş tescil fişine biraz değinmek istiyorum. İlk olarak karşınıza çıkan tabloda on sekiz yaşın altı oyuncular için veli izin belgesi yer alıyor. Daha sonra şahsınızın adı, soyadı, doğum yeri ve tarihi, ana adı ve baba adı kutucuklarını dolduruyorsunuz. Daha sonra ise veliniz ilgili alanı imzalıyor. Hemen sonra ise sağlık izin belgesi sizi bekliyor. Bu alana ise yine yukarıdaki tüm bilgilere ek olarak kan grubunuz ve doktorun imzası ekleniyor. Bir sonraki kutucukta ise iletişim bilgilerinizi doldurduktan sonra işlem hemen hemen tamamlanmış oluyor.

Tüm bu işlemlere ek olarak bazı bilmeniz gereken önemli bilgiler var. Belgeleriniz hazır olduğunda sizin adınıza takım menajerleri veya veliniz başvuru yapabiliyor. Sağlık raporu ise sizin bilgisayar başında oyun oynanmanızı etkileyecek durumlar bulunmadığını tasdik eden bir belge görevi görüyor. Doktor kontrolünde dijital oyun oynamanıza engel bir durum bulunmadığını kanıtlamanız gerekiyor yani. Bu işlem oldukça önemli çünkü her şeyin başı sağlık, aman dikkat edin.

Başvuru yaptıktan sonra evraklarınız önce ilçe müdürlüğüne onaylatılıyor, sonra ise sicil ve lisans servisinde işlemleri yapılıyor. Başka bir şehirde yer alan oyuncuların lisansları ise başka bir şehirden de çıkartılabiliyor. Yani, doğum yeri ve lisans alınmak istenen yer aynı olması şart değil. Bildiğiniz üzere ülkemizde eSpor gelişmekte. Haliyle eSporun bağlı olduğu federasyon da gelişmekte olan sporlar adı altında geçiyor.

Nasıl lisanslı oyuncu olunacağını, neler yapılması gerektiğini, işlem aşamalarını böylece anlatmış olduk. Siz de lisanslı oyuncu olmak istiyorsanız hemen çevrenizdeki Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü'ne başvuruda bulunabilirsiniz. Ayrıca bu işlemleri yapmak ücretsiz, onu belirtmekte fayda var. Yani sporcu lisansını tamamen ücretsiz edinebilirsiniz.

T.C.
GENÇLİK VE SPOR BAKANLIĞI
SPOR GENEL MÜDÜRLÜĞÜ
EDİRNE GENÇLİK HİZ. ve SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ
SPORCU LİSANSI

Adı Soyadı : [redacted]
aba Adı : [redacted]
na Adı : [redacted]
oğ. Yer/Tar. : [redacted]
ulübü : FERDİ
ederasyon : GELİŞMEKTE OLAN SPOR BRANŞLARI
por Dalı : DİJİTAL OYUNLAR
isans No : [redacted]
Geçer. Süre : 01/07/2014-30/06/2015

BJK BOOTCAMP

BEŞİKTAŞ ESPOR TAKIMI, EVLERİNİN KAPISINI LOL DERGİYE AÇTI!

DENİZ KIRCA & EMRE KARAOĞLU

Bu sayımızda sizler için Beşiktaş eSpor Takımı'nı en mahrem yerinde, bootcamp ortamında ziyaret ettik. Birçok *League of Legends* sever, profesyonel takımların bootcamp'lerde çalıştığını biliyor. Birçok oyuncunun hayali ileride böyle ortamlarda dünyanın en iyilerine karşı oynamak. Biz de buradan yola çıkarak, "Türkiye'nin en iyileri maçlara hangi ortamlarda nasıl hazırlanıyor?" sorusunun cevabını bulmak için yollara koyulduk.

Sevgili arkadaşım Emre ile sabah Kadıköy'de buluşarak işe başladık. Ben konuşacağımız konuların notlarını toparlarken Emre de çekim için ihtiyacımız olan alet edevatlarda bir eksik var mı kontrol ediyordu. Kahvelerimizi içtikten sonra, bulunduğumuz konumu ve gideceğimiz noktayı düşündüğümüzde BJK bootcamp'ine gitmektense Edirne'ye, hatta Romanya'ya gitmenin daha kolay olduğunu fark ettik... Ancak iş işten geçmişti. Randevu için saat 14.00 için sözleşmiş olsak da "zalım" İstanbul trafiği yüzünden bir saatlik gecikme ile röportaja başlayabildik.

Aslında KMF öncesi dönemde arkadaşlar ile sözleşip oyuncuların ve koçlar Onur Aksu ile Zafer Ürük'ün de bulunduğu bir söyleşi kurgulamıştık. Ancak o kadar disiplinli çalışıyorlardı ki bize zaman ayıramamışlardı. Biz de ancak KMF sonrasına Theokoles, Dumbledoge ve Thaldrin ile görüşmek üzere sözleşmiştik. Bu noktadan sonra benim merakım da açıkçası biraz artmıştı. Acaba gerçekten bu kadar yoğun bir program dâhilinde mi çalışıyorlardı? Yoksa işin içinde biraz hava cıva da var mıydı?

Röportaj sırasında gördük ki bu iş gerçekten ciddi arkadaşlar. İlerleyen sayılarda diğer takımları da evlerinde ziyaret ederek sizlere gözlemlerimizi anlatacağız. Ancak Beşiktaş'ı evinde görüp, çalışma düzenlerine az buçuk tanık olunca







"METADA POPÜLER OLAN ŞAMPİYONLARA ÇALIŞIYORUZ. NE KADAR SEVSEK DE ŞAMPİYONLARA BAĞLI KALMIYORUZ."

KMF şampiyonu olmalarına insan şaşırmıyor.

Mekâna geldikten sonra bizi kapıda, ekibin uykudan en arınmış üyesi Dumbledoge karşıladı. Sonrasında sırayla Thaldrin ve Theokoles uykulu gözlerle bizi selamladılar. Her ne kadar bizim için 15.00 makul bir zaman gibi de görünse bir süre sonra anlıyoruz ki aslında kendileri için çok erken bir zamanda gelmişiz. Derken başladık muhabbete, ilk olarak Theokoles sazı aldı eline:

"Bizim evde bir vardiya vardır, ben genelde erken uyurum sora Thaldrin nöbeti alır, Energy ve Nardeus ben uyanınca oyuna girerler. Yani evde hep ayakta olan birileri vardır. Her gün saat 10'da uyanırım, kahvaltımı kendim hazırlarım. Rutin bir kahvaltı anlayışım vardır. Yediklerimi sindirmek için 1-2 saat oyun oynarım. Sonra spora giderim. Eve gelip dinlenirim, sonra takım antrenmanına başlarız."

Sonrasında Thaldrin ve Dumbledoge ile konuştuğumuzda da aşağı yukarı aynı formülü bize sıralıyorlar. Normal şartlarda bir gün BJK eSpor Takımı'nın evinde sabah 10.00'da başlıyor. Kahvaltı sonrası her oyuncu birkaç saatliğine Solo Q'ya girerek takım antrenmanı öncesi ellerini alıştırıyorlar. Sonrasında akşam 18.00 gibi takım antrenmanı başlıyor ve minimum üç saatlik bir maraton dâhilinde çalışmaya devam ediyorlar.

Peki diyoruz, bu takım antrenmanlarında neler yapıyorlar? Burada sözü Dumbledoge alıyor:

"Sürekli olarak güncel metayı takip ediyoruz. Burada koçumuz devreye giriyor. Sürekli yenilikleri takip ederek bizleri bilgilendiriyor. Biz de bunlar üzerinde çalışıyoruz, konuşuyoruz. Aynı zamanda rakiplerimizi de maçtan önce inceliyoruz, zayıf noktaları üzerine çalışıyoruz."

Thaldrin bir ekleme yapma ihtiyacı hissediyor:

"İyi yaptığımız şeyleri baz alarak, mesela ben X şampiyonla daha iyi oynuyorum diyerek, takım halinde yeni kompozisyonlar ve sinerji oluşturmaya çalışıyoruz. Bunun haricinde tabii ki rakibin eksiklerini, zayıf yönlerini göz önünde bulundurarak bir çalışma hazırlıyoruz."

Yani demek istiyorlar ki, aslında herkesin bireysel bir şampiyon havuzu var ancak meta o kadar hızlı değişiyor ki, takım halinde yeniliklere adapte olmaları ve yeni düzene göre oyun planını güncellemeleri gerekiyor. Buraya kadar tüm takımlardan duyacağımız genel bir sohbete doğru ilerlediğimizi fark ederek olayı biraz daha Beşiktaş özeline indirgemeye çalışıyoruz. Peki bu şampiyon havuzları nasıl ortaya çıkıyor? Herkes keyfi bir şekilde "ben bu arkadaş ile oynayacağım" mı diyor, ya da Koreliler gibi tüm takım oyuncuları bütün rollerde oynayabiliyor mu?

Thaldrin bizi kırmıyor:

"Hepimizin bir şampiyon havuzu var. Ancak bu havuzun metayla beraber değişmesi gerekiyor. Mesela ben Lissandra ile çok iyi oynuyorum. Ama bir süre sonra gelen değişikliklerle beraber Lissandra'nın kapasitesi düşüyorsa oyunda, benim o şampiyonu değiştirip yeni metada gözde olan bir başka şampiyona çalışmam gerekiyor. Bu şekilde bir şampiyon havuzu üzerinden geliştirerek uyum sağlıyoruz."

Theokoles ise olaya daha farklı bir açıdan yaklaşıyor:

"Genelde metaya göre şampiyon havuzu oluşturuyoruz, nerf'lenen şampiyonları takip ederek. Metada popüler olan şampiyonlara çalışıyoruz. Her ne kadar sevsek bile şampiyonlara bağlı kalmıyoruz."

Meta konusunda en rahatı Dumbledoge gibi görünüyor:

"Destek rolü için açıkçası şampiyon havuzu çok geniş değil. Toplamda 10 tane şampiyon var, bunların 3-4 tanesi metada değil. Sup olmayıp sup oynamaya zorlanan şampiyonlar var. Onun dışında zevk aldığım şampiyonlarla oynuyorum. Her hafta başka şampiyon seçmeye özen gösteriyorum."

Hayat sana güzel be Dumbledoge diyerek KMF'deki sürpriz Thresh performansını soruyoruz. Acaba bootcamp'te yapılan çalışmanın bu başarıda bir etkisi var mıydı? Dumbledoge içtenlikle gerçekleri bizlerle paylaşıyor;

"Açıkçası bir yıldır Thresh oynamıyordum. Thresh ile oynamayı çok sevmiyorum. Yani bilmiyorum, çekici gelmiyor öyle fener bırakıp çekmeler filan, mantıklı bir nedeni yok. Ancak Lig'den sonra ve KMF öncesi 1-2 hafta Thresh çalıştım. Bunun nedeni de takım içinde yaptığımız bir anlaşmaydı. Ben Soraka oynamak istiyorum ancak takım buna karşı çıkıyordu." (Gülüyor) "Sonra dediler ki sen KMF'de Thresh oyna, biz de senin Soraka oynamana izin verelim. Sırf Soraka için oynadım yani." (Gülüşmeler)

Son olarak Wildcard için nasıl bir hazırlık planı izleyeceklerini soruyoruz. Acaba Beşiktaş, TSM veya Fnatic gibi takımların karşısında ayakta durabilir mi?

Thaldrin biraz ihtiyatlı yaklaşıyor bu konuya:

"Bayağı çalışmamız gerekecek. Ben kendimizi bu seviyede görmüyorum. TSM, C9 gibi takımların seviyesinden biraz uzağız. Ancak diğer tüm takımları zorlarız. Wildcard sonrası konuşmak daha iyi olur bence. Tam olarak seviyemizi Wildcard'dan sonra söyleyebilirim."

Theokoles ve Dumbledoge ise iddialı. Türkiye'nin seviyesini Wildcard'daki diğer takımlardan daha yukarıda görüyorlar ve turnuvadan birinci çıkacaklarına eminler. Biz de kendilerine teşekkür ederek, kupa ile selfie çekerek bu neşeli sohbetimize son veriyoruz.



"THRESH İLE OYNAMAYI ÇOK SEVMİYORUM. YANİ BİLMİYORUM, ÇEKİCİ GELMİYOR ÖYLE FENER BIRAKIP ÇEKMELER FİLAN."



TÜRKİYE LİGİ TAKIMLARI

Türkiye'nin profesyonel liginde ikinci perde açılıyor. Takımlar yenilendi, rekabet iyice kızıştı. Bakalım şampiyonluk ipini bu sefer kim göğüsleyecek?

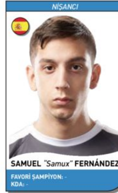


ATLAS







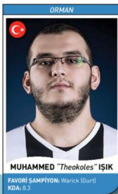




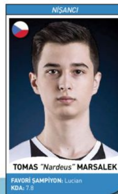


BEŞİKTAŞ ESPOR KULÜBÜ













TEAM TURQUALITY



ÜST KORİDOR

GUSTAV *"Xyraz"* BLOMKVIST

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -



ORMAN

KAROL *"t4nky"* SOMKA

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -



ORTA KORİDOR

SERKAN *"LongB"* ÜLKÜCÜ

FAVORİ ŞAMPİYON: Irelia
KDA: 2.4



NİŞANCI

ARDA *"KillerEs"* SUBAŞI

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 3.8



DESTEK

İSHAK *"un1tback"* YILMAZ

FAVORİ ŞAMPİYON: Thresh
KDA: 4.7



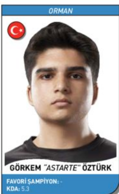
OYUN HİZMETLERİ



ÜST KORİDOR

SEZER *"âprox"* MUSLUOĞLU

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 7.1



ORMAN

GÖRKEM *"ASTARTE"* ÖZTÜRK

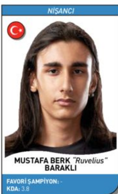
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 5.3



ORTA KORİDOR

FURKAN *"immortoru"* TEKEŞ

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 5.6



NİŞANCI

MUSTAFA BERK *"Ruvelius"* BARAKLI

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 3.8



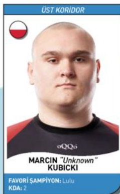
DESTEK

BURAK *"Rogu"* ERYOL

FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 4.5



CREW



ÜST KORİDOR

MARCIN *"Unknown"* KUBICKI

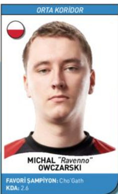
FAVORİ ŞAMPİYON: Lulu
KDA: 2



ORMAN

AYKUT *"Euphony"* ÖZGAN

FAVORİ ŞAMPİYON: Lee Sin
KDA: 2.7



ORTA KORİDOR

MICHAL *"Ravenno"* OWCZARSKI

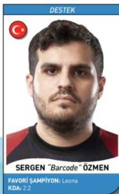
FAVORİ ŞAMPİYON: Cho'Gath
KDA: 2.6



NİŞANCI

GÖKHAN *"Madness"* UÇAR

FAVORİ ŞAMPİYON: Vayne
KDA: 3.7



DESTEK

SERGEN *"Barcode"* ÖZMEN

FAVORİ ŞAMPİYON: Leona
KDA: 2.2



DARK PASSAGE


ÜST KORİDOR
KAAN *"Elwind"* ATICI
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -


ORMAN
ATAKAN *"Crystal Meth"* AYDIN
FAVORİ ŞAMPİYON: Lee Sin
KDA: 2.8


ORTA KORİDOR
KORAY *"Naru"* BIÇAK
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -


NİŞANCI
BERKAY *"Zeitnot"* AŞIKUZUN
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -

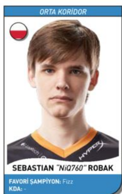

DESTEK
ONUR *"Zergsting"* ÜNALAN
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -



HWA


ÜST KORİDOR
ASIM *"Fabulous"* KARAKAYA
FAVORİ ŞAMPİYON: Kha'Zix
KDA: 2.8


ORMAN
FURKAN *"Stomaged"* GÜNGÖR
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: 2.6

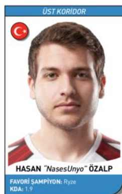

ORTA KORİDOR
SEBASTIAN *"NiQ760"* ROBAK
FAVORİ ŞAMPİYON: Fizz
KDA: -


NİŞANCI
HAKAN *"Revanche"* İŞLEK
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -

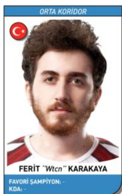

DESTEK
PIOTR *"SuperAZE"* PROKOP
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -



NUMBERONE eSPORTS


ÜST KORİDOR
HASAN *"NasesUnyo"* ÖZALP
FAVORİ ŞAMPİYON: Ryze
KDA: 1.9


ORMAN
ANIL *"Decagoon Moon"* ÖZTÜRK
FAVORİ ŞAMPİYON: Pantheon
KDA: 1.7


ORTA KORİDOR
FERİT *"Wtcn"* KARAKAYA
FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -


NİŞANCI
MERT *"Stansfield"* TEZGÜR
FAVORİ ŞAMPİYON: Kalista
KDA: -


DESTEK
DOĞU *"Swanepoel"* YAVUZ
FAVORİ ŞAMPİYON: Morgana
KDA: 2.5



AVRUPA LCS TAKIMLARI

Deneyimi ile Kış Sezonu Finallerini şampiyon bitiren Fnatic aynı başarıyı tekrar edebilecek mi?Elements ve Unicorns of Love başta olmak üzere Avrupa takımlarını kıyasıya bir mücadele bekliyor.



ELEMENTS (ALLIANCE)

ÜST KORİDOR	ORMAN	ORTA KORİDOR	NİŞANCI	DESTEK
JESPER *"Jwaow"* STRANDGREN	MARCEL *"dexter"* FELDKAMP	HENRIK *"Froggen"* HANSEN	ERIK *"Tabzz"* VAN HELVERT	HAMPUS *"promisq"* ABRAHAMSSON
FAVORİ ŞAMPİYON: -	FAVORİ ŞAMPİYON: -	FAVORİ ŞAMPİYON: Anivia	FAVORİ ŞAMPİYON: -	FAVORİ ŞAMPİYON: -
KDA: -	KDA: -	KDA: 4	KDA: -	KDA: -



ORIGEN

ÜST KORİDOR	ORMAN	ORTA KORİDOR	NİŞANCI	DESTEK
PAUL *"sOAZ"* BOYER	MAURICE *"Amazing"* STÜCKENSCHNEIDER	ENRIQUE *"xPeke"* CEDENO MARTINEZ	JESPER *"Niels"* SVENNINGSEN	ALFONSO *"Mithy"* AGUIRRE
FAVORİ ŞAMPİYON: Elise	FAVORİ ŞAMPİYON: Udyr	FAVORİ ŞAMPİYON: Morgana	FAVORİ ŞAMPİYON: Corki	FAVORİ ŞAMPİYON: Blitzcrank
KDA: 8.5	KDA: 7.3	KDA: 4	KDA: 9	KDA: 1.7

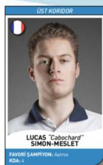


COPENHAGEN WOLVES

ÜST KORİDOR	ORMAN	ORTA KORİDOR	NİŞANCI	DESTEK
JOEY *"YoungBuck"* STELTENPOOL	KARIM *"Airwaks"* BENGHALIA	SØREN *"Soren"* FREDERIKSEN	ALES *"Freeze"* KNEZINEK	PETAR *"Unlimited"* GEORGIEV
FAVORİ ŞAMPİYON: Renekton	FAVORİ ŞAMPİYON: Jarvan IV	FAVORİ ŞAMPİYON: Ahri	FAVORİ ŞAMPİYON: Graves	FAVORİ ŞAMPİYON: Leona
KDA: 2	KDA: 1.3	KDA: 2.3	KDA: 1.6	KDA: 2.1



GAMBIT GAMING













GIANTS! GAMING







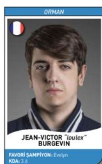






H2K GAMING







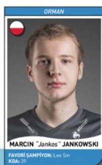






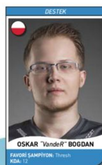
ROCCAT





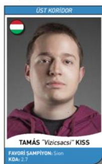






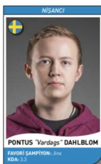


UNICORNS OF LOVE













FNATIC













SK GAMING









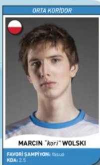


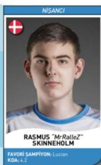


MEET YOUR MAKERS (SHC)













KUZEY AMERİKA LCS TAKIMLARI

Her takımın adeta dünya karması olduğu Kuzey Amerika'da dengeler değişiyor! TSM ve C9 kış dönemindeki etkinliklerini sürdürebilecekler mi? Hep birlikte göreceğiz...

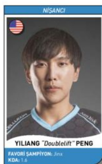


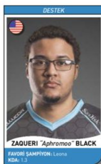
COUNTER LOGIC GAMING













CLOUD 9













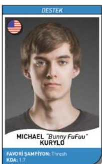
TEAM GRAVITY (CURSE ACADEMY)





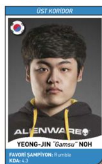








TEAM DIGNITAS













TEAM DRAGON KNIGHTS











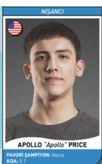


TEAM IMPULSE







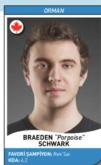


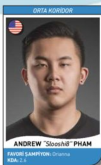




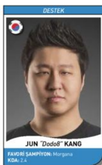
TEAM 8







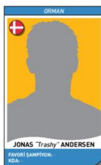






ENEMY eSPORTS





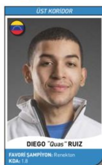


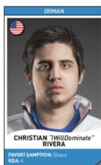






TEAM LIQUID (CURSE)













TEAM SOLOMID













KOZMİK KORUYUCU

BARD

YÜRÜYEN ZHONYA -EREN OKKA

BİTKİNLİK SIÇRA

Destek şampiyonlarının, özellikle profesyonel maçlarda, fırsat yakaladıkça orta koridora ve hatta haritanın ta öbür tarafına yardıma gittiğini görebilirsiniz. Gezgin Çizmesi sayesinde hareket hızını arttıran bu şampiyonlar gezdikleri sürece, koridorda elde edebilecekleri altın ve deneyim kazancından mahrum kalır. *League of Legends*'ın en yeni, 2015 yılının ilk şampiyonu Bard ise sadece haritada dolaşarak hem kendini hem de takım arkadaşlarını güçlendirebiliyor.

ÖZGÜR RUHLU SEYYAH

Esrarengiz, yüce bir varlık olan Bard, biz fanilerin arasına indiği vakit yeryüzünde birtakım değişimlere neden oluyor. Biz bu değişimleri haritada beliren kutsal tınılar ve micin adı verilen ruhlar olarak görüyoruz.

Tınılar haritanın dört bir yanında, takımların üsleri hariç her yerde, Bard'ın bulunduğu konuma yakın bölgelere öncelik vererek rastgele beliriyor. Her 50 saniyede bir, iki adet tını ortaya çıkıyor ve her tını 10 dakika boyunca varlığını sürdürüyor. Bard bu tınıları topladığında hareket hızı, deneyim puanı ve mana kazanıyor. Tınıların nerede bulunduğunu küçük haritada görebilirsiniz. Yok olmasına 1 dakikadan az kalan tınılar kırmızı renktedir; mümkünse ilk önce onları toplayın.

Bard'ın pasif yeteneğinin ikinci parçası, micinler. Yaptığınız saldırılar, micinler sayesinde ek büyü hasarı veriyor. Topladığınız her beş tınıda bir micinler güçleniyor. Bu şu demek: Her ne kadar bir destek şampiyonu olsanız da, oyun uzadıkça (Nasus, Sion, Thresh ve Veigar'da olduğu gibi) teorik olarak sonsuza dek güçlenebilirsiniz!

Kozmik Bağ (Q) –micinleri saymazsak– Bard'ın hasar veren tek yeteneği. Koridor aşamasında karşı tarafı dürtmek için daha ziyade normal saldırılarınızı kullanacaksınız. Bu yeteneği fırsat yakaladığınızda rakip nişancıyı sersemletmek için saklayın. Sersemletme etkisinin geçerli olması için, isabet ettiği hedefin arkasında bir duvar veya bir başka düşman birim olması gerektiğini unutmayın (Anivia'nın *Buz Duvarı* yeteneği gibi yetenekler de duvar sayılıyor). Olası bir baskın halinde yine bu yeteneği kullanarak rakip ormancıyı yavaşlatabilirsiniz.

Bard'ı tam bir destek şampiyonu yapan yetenek, *Korucuyunun Mabedi* (W). Bu yetenekle bir dost şampiyonu doğrudan iyileştirmek yerine yakınına bir can mabedi bırakıyorsunuz. Eğer hemen kullanılmazsa, 10 saniye sonra etkisi daha da güçleniyor. Ancak dikkatli olun; rakip üstünden geçerse (Rek'Sai'nin tünelleri, Zyra'nın bitkileri gibi) mabet yok oluyor. Bu yeteneğin en büyük dezavantajı, mana ihtiyacının epey yüksek oluşu. Üç tane can mabedi yarattınız mı zaten oyunun başındaki tüm mananızı harcamış oluyorsunuz. Neyse ki eksik mananızı tınılar sayesinde geri kazanmanız mümkün. Haritada gezip tozmadan önce alt koridora mutlaka en azından bir tane mabet bırakın. Hatta hazır yola çıkmışken diğer koridorlara da aynı şekilde can yardımında bulunabilirsiniz.

YERİNDE DURAMIYOR!

Sihirli Yolculuk (E) epey tuhaf ve eşsiz bir yetenek. Özetle, yakınınızdaki bir duvar veya araziden bir geçit açıp ötesine geçmenizi sağlıyor. Menzili gayet uzun ve örneğin Thresh'in *Karanlık Geçiş*'inin aksine birden fazla şampiyon, hatta açık kaldığı 10 saniye boyunca *tüm* şampiyonlar tarafından kullanılabiliyor.

Burada bilmeniz gereken birkaç ayrıntı var. Öncelikle, *Sihirli Yolculuk* tek yönlü çalışıyor. İçinden geçtikten sonra aynı yoldan geri dönmeniz mümkün değil. İkinci olarak, içinden geçen şampiyonlar hedef alınabiliyor. Yani yolculuk sırasında bir büyüden hasar almanız ya da örneğin Blitzcrank'in *Roket El*'ine yakalanmanız mümkün. Son olarak, *tüm* şampiyonlar derken ciddiydik: *Sihirli Yolculuk*'u rakip şampiyonlar da kullanabiliyor. Neyse ki içindeki düşmanlar sizden biraz daha yavaş ilerliyor. Sizi takip eden bir rakip üzerinde geçitten çıkar çıkmaz *Kozmik Bağ* kullanırsanız onu kolay yoldan sersemletebilirsiniz, zira arkasında her daim bir duvar ya da arazi olacak. *Sihirli Yolculuk* koridorda pek bir işe yaramıyor. Ancak oyun boyunca yapacağınız gezileri hızlandırmak, ya da örneğin baskın anında rakip takımın arkasına kolay yoldan erişmek için kullanabilirsiniz.

Bard'ın ulti'si de en az diğer yetenekleri kadar ilginç. *Kader Birliği* (R) yeteneğini Zhonya'nın Kumsaati'nin alan etkili hali gibi düşünebilirsiniz. Üzerinde kullandığınız dost ve düşman şampiyonlar o meşhur altın rengine bürünüyor; kısa süreliğine hedef alınamamakla birlikte kendileri de hareket edemiyor veya yetenek kullanamıyor. Üstelik bu yetenek kuleler ve hatta Ejderha ve Baron gibi destansı canavarlar da dâhil olmak üzere, hedef alınabilen tüm birimleri etkiliyor! Diğer bir deyişle örneğin Karthus ulti'sinden tüm takımınızı koruyabilir, altına dalacağınız bir kuleyi bu şekilde etkisiz hale getirebilir, ya da az canı kalan Baron'u ormancınız yetişene kadar dondurabilirsiniz. *Kader Birliği*'nden etkilenmeyen birkaç istisna var: Hedef alınamaz durumdaki iç kuleler, şampiyonlar ve örneğin *Ragnarok* yeteneğini kullandığı için durdurulamayan Olaf bu yetenekten etkilenmiyor.

YETENEKLER



GEZGİNİN ÇAĞRISI: *Kadim Tınılar:* Bard topladığı tınılarla kısa süreli hareket hızı artışı, deneyim ve mana elde eder. *Micinler:* Bard her saldırdığında, micinlerden biri fırlayıp hedefe fazladan hasar verdikten sonra manevi boyuta geri döner. Bard daha fazla tını topladıkça, onu takip eden micinlerin hem sayısı hem de gücü artar.



KOZMİK BAĞ: Ruhani enerji patlaması, bir hat üzerinde ilerleyerek isabet ettiği ilk rakibe hasar verir ve onun yavaşlamasına neden olur. Kozmik Bağ bir rakibe isabet ettikten sonra, enerji patlaması yoluna devam ederek ikinci bir hedefe yönelir. Duvara isabet ederse ilk isabet alan hedefi sersemletir. İkinci bir rakibe isabet ederse her iki hedefi de sersemletir.



KORUYUCUNUN MABEDİ: Bard'ın büyüsüyle cisim bulan bir can çıkını, birkaç saniyeliğine çeşitli güçler kazanır. Çıkının üstünden geçen dost şampiyonlar can değeri ile kısa süreliğine hareket hızı artışı kazanır. Rakipler çıkının üstünde bir süre durarak onu yok edebilir.



SİHİRLİ YOLCULUK: Bard hedef alınan duvar üzerinde bir kapı açar. Kapı duvarın öbür ucuna açılır ve dost-düşman bütün şampiyonlar girip tek seferliğine bu tünelden geçebilir.



KADER BİRLİĞİ: Bard, hedef bölgedeki tüm birimleri (dost veya düşman fark etmez; şampiyonlar, minyonlar ve kuleler dâhil) duraklatır. Bu şekilde donan birimler, yeteneğin etkisi geçene kadar hasar işlemez hale gelir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







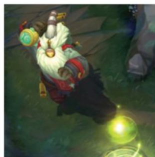
ARTILAR&EKSİLER



- Yerinde duramıyor!
- Gezip tozarken diğer koridorlara da yardım edebiliyor.



- İyileştirme yeteneğinin mana gereksinimi yüksek.
- Ulti'si yanlış kullanıma müsait.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Eski Para, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Yakut Keşiftaşı, Uluların Tılsımı

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi, Mikael'in Kazanı

OYUN SONU



Demir Solari'nin Broşu, Donmuş Yürek

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ HAREKET HIZI CEVHERİ x3** +%1,5 hareket hızı
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9** +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ NİŞANI x9** +0,17 büyü direnci / seviye

YILANIN ŞEFKATİ

CASSiOPEiA

ATANAMAYAN MEDUSA

-CEREN KARAKÖSE

 TUTUŞTUR  SIÇRA

Bir tümörüm olsa adını, "işini bilen bir Cassiopeia karşısında oynamak" koyardım. Rakip için o derece tiksindirici bir şampiyon. Cassiopeia'nın bu dehşetengiz potansiyeline erişmek için kelimenin tam anlamıyla yılanlık yapmak gerekiyor. Bunun ne demek olduğunu yetenekleri üzerinden inceleyelim.

YILAAAAAAAAN!

Pasif yeteneği olan *Yılan Sureti* ile Cassiopeia oyunda zaman geçtikçe veya rakibi zehirledikçe *Yılan Sureti* yükü biriktirir. Bir an önce 100 yüke erişmeye çabalayın; getirdiği can yenileme özelliği sayesinde koridorda daha uzun süre hayatta kalabilirsiniz. Yük biriktikçe belirli yüzdelerde yetenek gücü artışı ve bekleme süresinde azalma da kazanacaksınız. Bunu yapabilmek için zehirli yetenekleri yüksek isabet oranıyla tutturmanız gerekiyor. Pasif yeteneğinizin size getirisini sakın küçümsemeyin. 500 yüke ulaştığınızda fazladan bir Rabadon'un Şapkası almışsınız gibi etki gösteriyor.

Zehirli Patlama (Q) yeteneği sizin oyun başındaki en güçlü kozunuz. Rakibi koridorda iyi izlemeli, minyonlara son vuruş yapacakken üstüne Q boca etmeli, aynı zamanda kendi minyonlarınızdan da geri kalmamalısınız. *Zehirli Patlama*'nın görece kısa olan bekleme süresi, insanda bol bulmuşken her yere süreyim dürtüsü uyandırsa da bundan kaçınmalısınız. Özellikle ilk seviyelerde (1-6) mana sıkıntısı yaşamamak için bu yeteneği akıllıca kullanmalısınız. On defa kullanıp üçünü tutturacağınıza, beş defa kullanıp dördünü tutturmayı öğrenmeniz gerekiyor. Bunlara ek olarak, birini kovalarken ya da birinden kaçarken bu yeteneğin size ek hareket hızı kazandırdığını unutmayın.

İkinci yeteneği *Zehir* (W) ile Cassiopeia, bir alana zehir kusar. Koridorda bu yeteneği rakibi def etmek amacıyla kullanabilirsiniz. Kendinize bir bölge belirleyip orada minyonları dondurun, rakip yaklaşmaya çalıştığında üzerine W atın. Böylece güvenli bir yerde minyon kesebilir ve rakibi minyonlardan uzak tutarak onun gelişmesine engel olabilirsiniz. *Zehir* çalılarda size görüş sağlar, içine girip kontrol etmek yerine W kullanın. Yavaşlatma etkisi olduğu için kaçarken/kovalarken çok işinize yarar. Alan etkili olduğu için, oyuncuların birbirine sokulduğu takım savaşlarında da bu yeteneğin çok faydasını göreceksiniz.

Üçüncü yeteneği *İkiz Diş* (E) ise Cassiopeia'nın yaşam kaynağı ve koridordaki güvencesi. Canın mı azaldı? Yolla Q-E-E'yi. Manan mı yok? Q-E-E. Canın mı sıkıldı? Yine Q-E-E... Unutmayın ki bu yeteneğin işe yaraması diğer zehirleme yeteneklerinin isabet oranına göbekten bağlı. Bu yüzden Q ve E'yi tutturma konusunda kendinizi geliştirmelisiniz ki E ile öldürücü darbeler vurabilin. Rakibi öldürürse mana bedelini (ve fazlasını) geri kazandırdığı için minyonlara son vuruş yapmak için de ideal yetenek *İkiz Diş*.

GÖZLERİN GÖZLERİME DEĞİNCE FELAKETİM OLURDU

Taşlaştıran Bakış (R) ile Cassiopeia yüzü kendisine dönük olan şampiyonları sersemletir, arkası dönük olanları ise yavaşlatır. Bitkinlik ile birlikte kullanıldığında bundan kaçabilecek kimse yok, öldürmek garanti. Takım savaşlarında bu yeteneği savaş başlatıcı olarak kullanabilirsiniz. Menzili kısa olduğu için ilk başlarda tutturması zor gelebilir. Sıçra ve R kombosu ile rakibe sürpriz yapabilirsiniz. Ancak bu yetenek kullanıldıktan bir süre sonra etkin oluyor; o yüzden önce Sıçra sonra R yapmak yerine önce R'ye basıp hemen ardından Sıçra kullanmayı öğrenmeye çalışın. Takım savaşlarında sırf bunu atacağım diye beş kişinin arasına dalıp ölmemeye dikkat edin tabii.

Cassiopeia ile orta veya üst koridorda oynayabilirsiniz. Her halükarda aklınızda olması gereken yegâne şey şu: "Rakibimin başına nasıl çorap örebilirim?" Bunu düşünürken akıllıca davranın. Birilerini öldürünceye kadar kovalamak, risk almak yerine size gelmelerini bekleyin. Geldiklerine geleceklerine pişman olacaklardır zaten. Rakibin rahat rahat minyon kesmesine asla izin vermemeniz lazım çünkü Q, W, E yeteneklerinin hepsi bunu engelleyecek şekilde tasarlanmış. Yeteneklerinizi mümkünse Otomatik Kullan özelliğini açarak daha hızlı kullanmaya çalışın. Q'nun yüksek menzilini sonuna kadar kullanın, rakibe göz açtırmayın. Güvenli bir mesafeden ama agresif oynayın; kaçmak için kullanabileceğiniz bir atlama-zıplama yeteneğiniz bulunmadığını unutmayın (sürüngen sonuçta). Koridorda hata yapmamaya özen gösterin, çünkü çok çabuk geriye düşebilirsiniz.

İşin özü, Cassiopeia oynarken gözleriniz fel fecir okumalı, rakibin her hareketini iyi ölçüp biçmelisiniz. Q'ları %100'e yakın bir oranda isabet ettirmeyi öğrenmeniz gerekiyor. Örneğin rakip son vuruş yaptıktan sonra genelde ne yapıyor? Bunları gözlemleyip nabza göre şerbet vermelisiniz. Eğer sadece bunu bile yapmayı öğrenirseniz rakibi ezebilirsiniz. Minyon kesemeyen bir taşıyıcı oyundan geri kalacak, kolay bir av olacak ve takımına yardım edemeyecektir. Karşıda Cassiopeia varken insanların çok zorlanmasının temel sebebi de bu; fark ettirmeden kafanızda patlatıverir zehirleri, yük kasar. Sonra "bön nödön 0/6/1 oldum, noob ormancı!"

YETENEKLER



YILAN SURETİ: Cassiopeia, zaman geçtikçe ve rakip şampiyonları zehirleyerek Yılan Sureti yükü biriktirir.



ZEHİRLİ PATLAMA: Cassiopeia kısa bir gecikmenin ardından belli bir alanda zehir patlaması oluşturur ve bir rakip şampiyonu vurduğunda Hareket Hızı artar.



ZEHİR: Cassiopeia'nın ortaya çıkardığı zehir bulutu, içinden geçen tüm rakiplere hafif hasar vererek onların yavaşlamalarına neden olur.



İKİZ DİŞ: Cassiopeia rakibe hasar veren bir saldırı gerçekleştirir ve hedefe verilen Zehir hasarını arttırır. Hedef katledilirse, Cassiopeia yeteneğin Mana bedelini geri alır. Hedef halihazırda zehirlenmişse, yeteneğin bekleme süresi sıfırlanır.



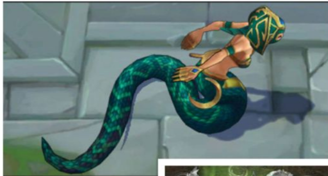
TAŞLAŞTIRAN BAKIŞ: Cassiopeia gözlerinden büyülü bir enerji dalgası saçarak, yüzü ona dönük olan bütün rakipleri sersemletir ve sırtı dönük olan rakipleri yavaşlatır.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Yüksek hasar gücüne sahip.
- Rakibi sersemleten, yavaşlatan yetenekleri var.
- Alan etkili, zehirli yetenekleri var.



- Yeteneklerini isabet ettirmeyi öğrenmek gerekiyor.
- Hızlıca kaçmak için bir yeteneği yok.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Doran'ın Yüzüğü


Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR


Asırlık Sopa


Rylai'nin Kristal Asası

OYUN ORTASI


Sihirbaz Pabuçları


Rabadon'un Şapkası

OYUN SONU


Hiçlik Değneği


Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ NİŞANI x9
+1,19 yetenek gücü



KIYAMET HABERCİSİ

FİDDLESTİCKS

KORKU-LUK! -CEREN KARAKÖSE

ÇARP SIÇRA

Efsaneler Ligi'nde rakip ormancı Fiddlesticks ise hiçbir koridor rahat oyun oynayamaz. Seke seke gelir, koridoru seve seve gider. Oyun boyunca Fiddlesticks olarak kontrol yeteneklerinizden olabildiğince faydalanmalı, rakiplerinize kelimenin tam anlamıyla korku salmalısınız.

KORKMA, TİTRE

Pasif yeteneği *Dehşet* sayesinde Fiddlesticks, hedeflerinin büyü direncini düşürür. Bu etki büyü hasarı verdiğiniz veya üzerinde *Dehşet Sal* yeteneğini kullandığınız tüm rakipler için geçerlidir. *Dehşet Sal* (Q) sayesinde rakip kısa süreliğine kontrolünü kaybeder. Önünüzde minyon dalgası varken bu yeteneği dikkatli kullanın, hedefini şaşırmasın. Bu yeteneği daha ziyade suikastçı sınıfında olan veya yakın dövüş yapan şampiyonlara karşı kullanmanızı öneririm. Size yaklaştıkları an Q ile etkisiz hale getirin.

İkinci yeteneği *Sömürü* (W) ile Fiddlesticks rakibinden sürekli olarak can çeker. Ormandaki temel dayanıklılık kaynağınız bu olacak. Fiddlesticks diğer birçok ormancının aksine bu yeteneği sayesinde ormanda neredeyse hiç can kaybetmeden dolaşabilir, hatta tek başına Ejderha'yı alt edebilir. Şampiyonlar söz konusu olduğunda, rakibiniz Fizz'in *Oyunbaz*'ı ya da Vladimir'in *Kızıl Havuz*'u gibi kendini hedef alınamaz hale getiren bir yetenek kullandığında dahi ondan can çalmayı sürdürebilirsiniz. Ancak unutmayın ki hareket ettiğinizde veya bir başka yetenek/eşya kullandığınızda *Sömürü* sona erer.

Üçüncü olarak *Kara Yel* (E) ile Fiddle kargaları salar ve çarptığı şampiyonları susturur. Beş defaya kadar sekebildiği için rakip toplaştığında ya da minyon dalgasını temizlemek için kullanın. Savaş öncesi rakibe yakalanmadan bunu atıp onları dürtmeye çalışın.

KARGALAAAAARRR!

Gelelim Fiddlesticks'in esas olayına... *Karga Sürüsü* (R) size alan etkili yüksek hasar sağlar. Bu yetenek Amumu'nun ulti'si gibi oyunun seyrini değiştirebilecek karaktere sahip, bu yüzden onu akıllıca kullanmayı öğrenmeniz ve zamanlama konusunda ustalaşmanız şart.

Pozisyon alın. Rakibin sizi göremediği bir yere pusun. Bu noktada empati kurmanız gerekiyor; Fiddle'ın ulti'sinden (haklı olarak) korkan rakip takım her yeri totemleyecektir. Lens ile temizleyin, rakibin sizi göremediği bir noktada konumlanın. Duvar arkaları ve çalılar bunun için idealdir. Bu noktada zamanlama çok önemli. Diyelim ki savaş başlar başlamaz rakip takımın üstüne atladınız. Janna ulti'si gibi ayırıcı yeteneklerle, Sıçra'yla ve benzeri yeteneklerle hepsi ayrı bir köşeye kaçışırsa *Karga Sürüsü*'nü boşa harcamış olursunuz. Bu yüzden rakibin önce bu tarz yeteneklerini harcamasını bekleyin. Önce yeteneği etkinleştirin (çünkü aktif hale gelmesi biraz zaman alıyor), sonra üstlerine sıçrayın. Saldırı gücü şampiyonlarını Q ile, büyülerine bağımlı şampiyonları ise E ile etkisiz hale getirin. Odaklanma sırasının size geldiğini hissettiğinizde Zhonya'yı basın. Eğer Zhonya'nız yoksa beş kişi arasına *Karga Sürüsü* ile girmek pek akıllıca olmayacaktır.

SÜRPRİZ ORMAN PARTİSİ

Fiddlesticks ile ormandaki ilk hedefiniz çabucak 6. seviyeye ulaşmak olmalı. Bu yüzden Q-W-E kullanarak ormanı hızlıca temizleyin. Mavi güçlendirme sizin için çok kritik, bu yüzden rakip bunu sizden çalmaya çalışacaktır. Özellikle ilk Mavi'yi kaptırmış olan bir Fiddle'ın toparlanması çok zaman alır; buna mutlaka engel olun, gerekirse bölgeyi erkenden totemleyin.

Baskına gittiğiniz koridordaki rakibin büyü direncini ve kaçış yeteneklerini hesaba katmayı unutmayın. Dayanıklı şampiyonları öldürünceye kadar kovalamaktan kaçının, kendiniz ölebilirsiniz. Yakıcı komboları bulunan şampiyonların yetenek kullanımını gözlemleyin, engel olmak için susturarak girişin. Kaçış mekanizması olan şampiyonların bu yeteneklerini harcamasını bekleyin. Baskına gittiğiniz koridorda temiz olduğuna emin olduğunuz bir çalıda bekleyip, rakip yaklaşınca onu E-Q ya da Q-E ile etkisiz hale getirebilirsiniz.

Baron ve Ejderha kavgalarında *Karga Sürüsü* takımınız için çok kritik. Duvarların arkasında bekleyip rakibi şaşırtmaya çalışın. Bostan korkuluğu gibi savaşın ortasında dikilirken *Karga Sürüsü* atmaya çalışmak yerine gizli bir yerden yeteneği açın, aktif olunca üzerlerine sıçrayın. Fark ettiğiniz üzere Sıçra, Fiddle'ın kombolarında hayati bir öneme sahip. Bu yüzden *Karga Sürüsü*'nün ve Sıçra'nın bekleme sürelerini iyi ayarlamanız gerekiyor. Sıçra'yı savunma amaçlı kullanmaktan mümkün olduğunca kaçının. Üzerinize doğru koşan birisi varsa Sıçra yerine Q ya da E kullanmak öncelikli tercihiniz olmalı.

Fiddlesticks hacıyatmaz gibi bir şampiyon değil. Saniyeler içinde eriyebilir ve kolayca ölebilir. Bu yüzden Zhonya'nız yoksa ya da takımınız uzaktaysa savaşlarda asla *Karga Sürüsü*'nü açıp 1v5 girmeye kalkışmayın. *Karga Sürüsü* doğru kullanıldığında oyunu değiştirecek erke sahiptir, kullanmadan bekletmek bile yarattığı tehdit nedeniyle takımınıza avantaj sağlayabilir.

YETENEKLER


DEHŞET: Fiddlesticks'in büyüleri, hedeflerinin Büyü Direncini düşürür.


DEHŞET SAL: Bir birimi korkutarak, belli bir süre dehşet içinde kaçmasına neden olur.


SÖMÜRÜ: Fiddlesticks bir rakibin yaşam gücünü sömürürken bir hedefe zamanla hasar verir ve kendini iyileştirir.


KARA YEL: Gönderilen rüzgâr demeti bir rakip birimine vurduktan sonra yakındaki diğer rakip birimlerine de sıçrayarak kurbanlarına hasar verir ve onları susturur.


KARGA SÜRÜSÜ: Fiddlesticks'in etrafında dönmeye başlayan vahşi bir karga sürüsü, bölgedeki bütün rakip birimlerine her saniye hasar verir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Yetenekleri isabet gerektirmiyor.
- Can çalma özelliği ormanda kolaylık sağlıyor.
- Oyunun seyrini değiştiren bir ulti'si var.



- Hareket kabiliyeti düşük, kaçış mekanizması yok.
- Mavi güçlendirmeye bağımlı.





EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Avcı Palası


Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR


Zhonya'nın Kumsaati


İzci Yeli (Büyüsübol)

OYUN ORTASI


Sihirbaz Pabuçları


Cehennem Asası

OYUN SONU


Banshee'nin Duvağı


Rabadon'un Şapkası

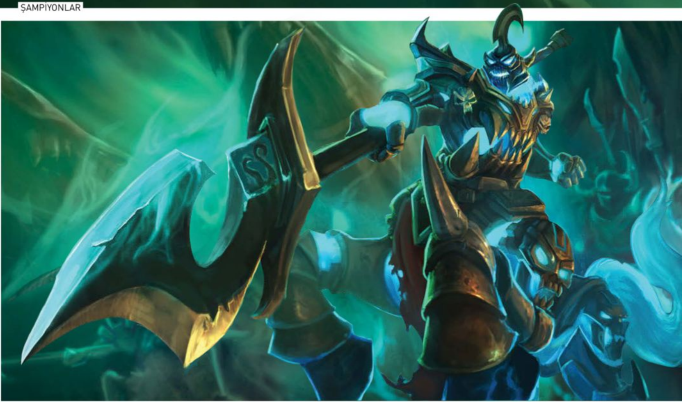
RÜNLER


GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü


GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu


GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9 +1 zırh


GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



SAVAŞIN GÖLGESİ
HECARİM

AT BİNENİN, KILIÇ KUŞANANIN -CEREN KARAKÖSE

HAYALET IŞINLAN

Efsaneler Ligi'nin Tulpar kadar hızlı olan atlısı Hecarim, şu sıralar üst koridorda dövüşçü rolünde yer alıyor. Hecarim ile savaşlarda hem hasarı üstünüze çekmeniz, hem rakibe yüksek hasar vermeniz, hem de ölmeden oradan kaçabilmeniz mümkün.

SAVAŞ YOLU VE KAN

Pasif yeteneği *Savaş Yolu* sayesinde Hecarim, sahip olduğu ek hareket hızının belirli bir oranında saldırı gücü kazanır. Hayalet sihirdar büyüsü, Zilean'ın *Zamanı Bük* yeteneği, Ulular'ın Tılsımı eşyasının aktif özelliği gibi geçici hareket hızı kazanımları da buna dâhildir. Saldırı anında ne kadar çok hareket hızına sahip olursanız o kadar iyi. Uygulaması zor olsa da Sığınak efsununa sahip bir çizme aldıktan sonra başlangıç platformunda beklemek, haritanın bir diğer ucundaki bir totem üzerinde Işınlan sihirdar büyüsünü kullanmak, Sığınak'ın verdiği kısa süreli hareket hızından (ve saldırı gücünden) faydalanarak rakibi hazırlıksız yakalamak çok etkili bir taktiktir. Elbette sırf bu yüzden sadece hareket hızınızı arttıran eşyalara yönelmek gibi bir hataya düşmemek gerekiyor. Dörtnala koşarak haritanın yarısını iki saniyede kat etmek eğlenceli olsa da, oyunda size bir avantaj sağlamayabilir.

Galeyan (Q) sizin başlıca hasar kaynağınız. Bu yeteneği hareket halindeyken de kullanabilirsiniz. Ancak özellikle ilk seviyelerde mana konusunda sıkıntı yaşamamak için *Galeyan*'ı verimli kullanmaya çalışın. İkinci yeteneğiniz olan *Dehşetin Ruhu* (W) sizi savaşlarda durdurulamaz bir küheylan yapan şey. *Dehşetin Ruhu* açıkken çevrenizdeki rakipler herhangi bir kaynaktan hasar aldığında siz can kazanırsınız. Verilen hasar ne kadar yüksekse o kadar çok can doldurduğunuz için, rakibin sürekli hasar aldığı takım savaşı, Baron ve Ejderha kavgası gibi durumlarda bu yetenek sayesinde beş kişinin arasına dalıp oradan sağ çıkmanız mümkün. Koridorda ise W-Q yaparak minyonlar üzerinden canınızı doldurabilirsiniz.

Üçüncü yeteneği *Yıkıcı Saldırı* (E) Hecarim'in hareket hızını birkaç saniyeliğine arttırıyor. Kaçma, kovalama, baskın için çok elverişli. *Yıkıcı Saldırı* açıkken Hecarim ilk vurduğu rakibi geriye doğru ittiği için, hareket edince bozulan yetenekleri (Miss Fortune ulti'si gibi) yarıda kesmek için kullanılabilir. Özellikle savaşlarda E'yi bu amaçla saklayın. İyi bir Hecarim, *Yıkıcı Saldırı*'yı asla rastgele kullanmaz. Rakibi sağa sola ittirmeye odaklanmak yerine, Hayalet ile birlikte kullanarak rakibin arkasına geçip, onları takım arkadaşlarınıza doğru ittirmeye çalışın.

HOUUV, AT VAR!

Hecarim'in esas esprisi onu bin atlı akınlarda çocuklar gibi şen yapan *Gölgelerin Hücumu* (R) yeteneği. Bununla süvarileri çağırarak ileri hücum eder ve etki alanında kalan şampiyonları korkutarak kendisinden uzaklaştırır. Çok etkili bir savaş başlatıcıdır. Savaşlarda ön saflardaki tankları pas geçip gerideki nişancıya ve diğer taşıyıcılara ulaşmayı hedeflemelisiniz. Yarattığı şok dalgası yüzünden rakip bir süreliğine etkisiz kalacağı için, öldürücü darbeyi E-R-Q-Q ile vurabilirsiniz. Ayrıca yardıma ihtiyacı olan bir arkadaşınızı da bu yetenek sayesinde kurtarabilirsiniz. Yetenek harcamak, rakibe bir skor vermekten daha avantajlı olacaktır.

Bu yeteneğin kullanım yönünü ayarlamak sizi biraz zorlayabilir. Hecarim ile oynarken düşmanı takımınızla kendiniz arasında sıkıştırmaya çalışmalısınız. Böylece tüm etkiler geçtiğinde kaçmak için daha fazla zorlanacaktır. Tam tersine uzağa doğru fırlattığınız düşmanlar, yeteneğin etkisi geçer geçmez sıçrayarak ya da kendi yeteneklerini kullanarak kolayca kaçabilir.

SAVAŞ STRATEJİLERİ

İlk seviyelerde koridoru fazla ittirmemeye özen gösterin. Hecarim ile son vuruş yapmak diğer şampiyonlara göre daha kolay sayılır, bu yüzden farkında olmadan fazlaca itebilir, riske girebilirsiniz. Eğer koridorda geride kalırsanız bunu Hecarim ile toparlamanız kolay olacaktır. Siz yine de rakibi çok beslemeyin tabii, gölgelerin gücüne gitmesin.

Hecarim olarak göreviniz dörtnala gezmek. Üst koridora saplanıp kalmayın, ara sıra diğerlerini kontrol edin. Hecarim yüksek hareket hızı sayesinde totemlerden pek etkilenmeyen bir şampiyon. Sizi gördüklerinde zaten iş işten geçmiş olacaktır. Baskın sırasında Hayalet açın, E ile rakibi takım arkadaşlarınıza doğru ittirin. Duruma göre *Gölgelerin Hücumu* ya da *Galeyan* ile işini bitirin.

Takım savaşı esnasında ilk amacınız rakibin savunma hattını R ile kırmak olacaktır. Ancak hemen ardından takımınızın size yetişebildiğinden emin olun. At olan sizsiniz; onlar sizin kadar hızlı hareket edemez. Savaş başladığında W açık olsun ki bir yandan canınız dolsun. R ile rakip nişancıya ulaştığınızda onu *Yıkıcı Saldırı* ile takımından iyice uzaklaştırıp Q ile öldürmeye bakın. Savaş başlatıcı rolünde olduğunuz için elbette kilitlenme riskiniz var. Rakibe daldığınız an bir sersemletme yememek için bu yetenekleri en son ne zaman kullandıklarını gözlemleyin. *Yıkıcı Saldırı*'yı böyle etkileri olan şampiyonları takımınızdan ve kendinizden uzak tutmak için kullanabilirsiniz.



YETENEKLER



SAVAŞ YOLU: Hecarim, bonus Hareket Hızı değerinin belli bir yüzdesine eşdeğer miktarda Saldırı Gücü kazanır.



GALEYAN: Hecarim yakındaki rakipleri biçerek onlara fiziksel hasar verir.



DEHŞETİN RUHU: Hecarim kısa süreliğine yakınındaki rakiplere büyü hasarı verir. Hecarim, rakiplerinin aldığı hasarın belli bir oranına eşdeğer miktarda Can kazanır.



YIKICI SALDIRI: Hecarim'in Hareket Hızı kısa bir süreliğine artar. İlk saldırısı hedefi geri savurur ve Hecarim'in, yeteneği etkinleştiğinden beri kat ettiği mesafeye bağlı olarak fazladan fiziksel hasar verir.



GÖLGELERİN HÜCUMU: Hecarim hayalet süvariler çağırarak ileri hücum eder ve düz bir hat boyunca büyü hasarı verir. Hücumu bittiğinde, yakındaki rakiplerin dehşet içinde kaçmalarına sebep olan bir şok dalgası yaratır.

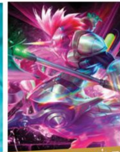
KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Etkili bir savaş başlatıcı.
- Yüksek hareket kabiliyeti var.



- Yeni başlayanlar için uygun bir tercih değil.
- Mana sıkıntısı yaşayabiliyor.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Kristal Matara


Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR


Üçlü Kuvvet


Görkemli Zafer

OYUN ORTASI


Vahşi Hydra


Merkür'ün Adımları

OYUN SONU


Donmuş Yürek


Ruh Gömleği

RÜNLER


GELİŞMİŞ HAREKET HIZI CEVHERİ x3
+%1,5 hareket hızı


GELİŞMİŞ ZIRH DELME DAMGASI x9
+1,28 zırh delme


GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9 +1 zırh


GELİŞMİŞ MANA YENİLENMESİ NİŞANI x9
+0,33 mana yenilenmesi / 5 sn.



DEMACiA'NIN KANATLARI

QUiNN

ADALET MEYDANI KANATLARINIZIN ALTINDA

-CEREN KARAKÖSE

ŞİFA SIÇRA

"Çoğu asker sadece silahına güvenir. Pek azı birbirine gerçekten güvenir" gibi sözlerle insanı derin düşüncelere gark eden Quinn, Efsaneler Ligi'ndeki en hareketli, en aktif nişancılardan bir tanesi. Quinn'in yanında destek olarak bulunuyorsanız iyi şanslar dilerim, biraz başınız dönebilir!

UÇTU UÇTU VALOR UÇTU

Quinn, Batman gibi yanında yardımcı gezdiren bir şampiyon. Robin yerine Valor'ı var ve ona kimi zaman kontrolü tümüyle bırakacak kadar çok güveniyor. *Oyuncu Değişikliği* (R) yeteneğini kullandığınızda, yanında duran Demacia Kartalı Valor, Quinn'in yerini alır. Valor'ı yönetirken yeteneklerinizin özellikleri değişir, bu yüzden *Oyuncu Değişikliği*'nin zamanlamasına dikkat etmelisiniz. Ayrıca Valor, birimlerin (minyonların, şampiyonların) içinden geçebilir. Yetenek ikinci kez gerçekleştirildiğinde ise Quinn geri dönerek bir hava saldırısı yapar ve çevresindeki rakiplere eksik canlarıyla orantılı olarak hasar verir. Bu özelliğinden dolayı savaşlarda başlatıcı güç olarak *Oyuncu Değişikliği*'ni kullanmak gayet verimsiz bir iş. Herkesin canı %100'e yakınken değil, daha çok sonlara doğru öldürücü darbeleri vurmak amacıyla kullanmalısınız. Alan etkili hasar verdiği için olabildiğince çok sayıda rakibe denk getirmeye çalışın. Valor'ın hareket hızını çok sıkıştığınız zaman kaçmak için de kullanabilirsiniz, ancak Quinn'in diğer kaçış mekanikleri düşünüldüğünde bu da gereksiz gibi duruyor. Sadece kaçmak ya da kovalamak için başka bir çareniz yoksa *Oyuncu Değişikliği*'ni harcayın, çünkü bekleme süresi nispeten uzun.

Pasif yeteneği *Alıcı Kuş* ile Valor rakipleri savunmasız olarak işaretler. Quinn'in işaretli hedeflere yaptığı normal saldırı ek hasar verir. Bu yüzden oyun boyunca temel hamleniz önce savunmasız olarak işaretlemek, normal saldırıyla bunu tetiklemek olacak. Bu pasif sayesinde Quinn'le koridorda minyonlara son vuruş yapmak da kolaylaşacak.

Kör Eden Saldırı (Q) sizin esas hasar kaynağınız. Koridorda ise dürtme yeteneğiniz. Ancak önünüzde minyonlar varsa onlara çarpıp duruyor, bu yüzden rakibin önü açıkken onu yakalamaya çalışın. Alan etkili olduğu için minyon dalgalarını hızlıca eritip kuleye doğru ittirmek amacıyla kullanabilirsiniz. Q sayesinde Quinn çok güçlü bir ayrık ittirici. Yani savaşa girmediğiniz zamanlarda koridorlara gidip bol bol minyon kesmeli, kule almalısınız. Sizi engellemek için gelen şampiyonlardan kaçmanız Quinn'in hareket hızından dolayı kolay sayılır, bunu aktif olarak kullanın. Ayrıca savaşlarda rakip nişancıyı kör etmek karşı takımın verdiği hasarı oldukça azaltacaktır. Saldırı gücüne odaklanan şampiyonların üstünde Q kullanmaya çalışın. (Elbette bu özellik Lee Sin'e etki etmiyor...)

KARTAL GÖZLERİN NELER GÖRÜYOR, VALOR?

Keskin Duyular (W) yeteneğinin pasif özelliği sayesinde Quinn, savunmasız bir hedefe saldırdığında hareket ve saldırı hızı kazanır. Bu yüzden kaçarken rakibe bir normal saldırıyla vurmak faydalı olacaktır. Bu yetenek sayesinde teke tek karşılaşmalarda Quinn inanılmaz güçlü oluyor. Sizin temel amacınız hep savunmasız şampiyona normal saldırıyı boca etmek olmalı. *Keskin Duyular*'ın bir de aktif özelliği var: Kullandığınızda, çevrenizdeki geniş bir alanı görünür kılıyor. Baskınlara engel olmak için, ormanda bir bölgeyi aydınlatmak için kullanabilirsiniz.

Son olarak *Vurkaç* (E) ile Quinn rakibe atlayarak hareket hızını azaltır ve savunmasız olarak işaretler. Diğer bir deyişle E kullanarak pasif yeteneklerinizi tetikleyebiliyorsunuz. Ayrıca kaçmak için ormanda W ile bir bölgede görüş sağlayıp sonra oradaki birimlerin üstüne atlamak için kullanabilirsiniz. Yavaşlatma, dürtme, atlama, Valor halindeyken kovalama, kandırma (çalıya girip kaçış yönünüzün aksi yönüne zıplama) gibi çok geniş amaçlarla kullanılabilen, ancak doğru kullanımı tecrübe gerektiren bir yetenek.

Takım savaşlarında doğru pozisyon almak sizin için çok önemli, çünkü bir nişancısınız. Yanlış bir konumda kullandığınız *Vurkaç* geri tepebilir ve *Oyuncu Değişikliği*'ni topuklayıp kaçmak için kullanmanıza sebep olabilir ki bu, takımınız için büyük bir kayıptır. *Vurkaç*'a güvenip düşmanların içine savunmasız olarak atlamayın; kafanıza sert bir alan kontrolü yiyip saniyeler içinde ölebilirsiniz. *Vurkaç*'ı, "dürteyim de sonra arkama bakmadan kaçayım" amacıyla değil, savunmasız olarak işaretleyip sonrasında normal saldırı kullanarak yüksek hasarlar vermek için kullanmalısınız. E-Saldır-Saldır-Q-R-E-Saldır-R kombosu savaşlarda çok işinize yarayacaktır. Koridorda 6 olana kadar rakibi bastırmak için Saldır-Saldır-E-Saldır-Saldır-Q-Saldır sıralamasını kullanın.

Koridorda 1-6. seviyeler arasındaki hasarınıza hayran kalıp çok agresif oynamamalısınız, baskınlar için gözünüzü kulağınızı hep açık tutmalısınız. 6'dan sonra kendi koridorunuzu hızlıca ittirip diğer koridorlara gitmeye çalışmalı, hızlıca bir kule almanın yollarına bakmalısınız. Yetenekleriniz bunu yapmaya çok elverişli, özellikle pasifleri etkin bir biçimde kullanmaya alışınca minyonların, şampiyonların, kulelerin ve hatta tankların karşınızda nasıl eridiğine siz bile şaşırabilirsiniz!

YETENEKLER



ALICI KUŞ: Valor rakipleri Savunmasız olarak işaretler. Quinn'in Savunmasız hedeflere karşı yaptığı ilk normal saldırı, ilave fiziksel hasar verir.



KÖR EDEN SALDIRI: Quinn, Valor'u çağırarak bir alan içindeki hedefleri kör edip onlara hasar vermesini sağlar.



KESKİN DUYULAR: Quinn, Savunmasız bir hedefe saldırdıktan sonra pasif olarak Saldırı Hızı ve Hareket Hızı elde eder. Valor'un Saldırı Hızı kalıcı olarak artar. Yakınındaki geniş bir alanı görünür kılmak için Valor'ı etkinleştirir (gizli birimleri açığa çıkarmaz).



VURKAÇ: Quinn bir rakibe atılarak fiziksel hasar verir ve hedefin Hareket Hızı değerini azaltır. Hedefe ulaştığında hedefi engelleyip geri sıçrar ve azami saldırı mesafesinin sınırına yakın bir yere iner. Valor bu rakibi derhal Savunmasız olarak işaretler.



OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ: Valor hareketli bir yakın dövüşçü olarak karşılaşma alanında Quinn'in yerini alır. Quinn hazır olduğunda dönerek yakındaki rakiplerin üzerine ok yağdırarak, onlara fiziksel hasar verir.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI











ARTILAR&EKSİLER



- Düellolarda çok başarılı.
- Yüksek hareket kabiliyeti ve kaçış mekanizması var.



- Yeteneklerinin bekleme süreleri uzun.
- Dayanıksız bir şampiyon.



EŞYALAR

BAŞLANGIÇ





Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Ebedi Kılıç, Hayalet Dansçı

OYUN ORTASI





Savaşçı Çizmeleri, Kanasusamış

OYUN SONU





Son Fısıltı, Koruyucu Melek

RÜNLER



GELİŞMİŞ CAN ÇALMA CEVHERİ x3
+%1,5 can çalma

GELİŞMİŞ ZIRH DELME DAMGASI x9
+1,28 zırh delme

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YERALTINDAKİ DEHŞET

REK'SAi

YERİN DİBİNE BATASICA! -CEREN KARAKÖSE

ÇARP SIÇRA

Shurima çöllerinin ölümcül kraliçesi Rek'Sai, şimdi Adalet Meydanlarında avlanıyor. Karabatak gibi bir batıyor, bir çıkıyor. Bu yüzden Rek'Sai'nin tüm yetenekleri "yer altında" ve "yer üstünde" olmak üzere iki farklı etkiye sahip. Bunun ne demek olduğuna ve Rak'Sai ile ormancı olarak oynarken uygulanabilecek stratejilere bakalım.

SANKİ YER YARILDI DA YERİN DİBİNE GİRDİ...

Pasif yeteneği *Xer'Sai'nin Öfkesi* sayesinde Rek'Sai, gömülüyken içindeki Öfke'yi tüketip kendini iyileştirebiliyor. Yüzeyde yaptığı normal saldırılar ve yeteneklerle ise Öfke biriktiriyor. Bu yüzden sağda solda dolaşırken, koridorlara baskına giderken, ormanı yoklarken hep gömülü kalmalısınız. Öfke'yi ziyan etmek yerine onu cana çevirmelisiniz.

İlk yeteneği *Kraliçenin Gazabı* (Q) Rek'Sai'nin yüzeydeki hasarının temel kaynağı. Diğer tüm yetenekleri gibi bu da mana harcamıyor. Q açmadan hemen önce bir kez normal saldırıyla vurun; çünkü Q normal saldırı animasyonunu sıfırlıyor, böylece daha kısa sürede daha çok vurmuş oluyorsunuz. Bu yeteneğin yeraltındaki hali *Avına Güdümlü* (Q) ise hedef noktadaki birimlere hasar veren ve gizli şampiyonları açığa çıkaran enerji yüklü toprak parçaları fırlatmanızı sağlıyor. Diyelim ki Shaco'nun turuncu dumanlarını gördünüz, ancak nerede olduğundan emin değilsiniz. *Avına Güdümlü*'yü kullanarak onu ortaya çıkarabilirsiniz.

Gömül / Yüzeye Çık (W) yeteneği kendi kendini açıklıyor. *Gömül*'ü ormanda hasar almayı engellemek için kullanabilirsiniz. Ayrıca, gömüldüğünüzde etrafınızda hareket eden rakipler Rek'Sai'nin sarsıntı duyusu tarafından "hissediliyor", hareket yönüne doğru dalgalanmalar görüyorsunuz. Menzili epey geniş olduğu için bu yetenek oyun boyunca takımınıza çok büyük bir avantaj sağlıyor. Hareket eden düşmanın hangi şampiyon olduğunu göremeseniz de, orada bir düşman olduğunu bilmek çok faydalı. Ancak unutmayın ki yerinde sabit duran düşmanları sarsıntı duyusuyla hissedemezsiniz. Bir çalının içinde kıpırdamadan bekleyen beş düşman, sonunuzu getirebilir.

Rek'Sai, *Yüzeye Çık* yeteneğini kullandığında yakındaki rakipleri havaya savurur ve onlara hasar verir. Gömülüyken normal saldırıyla yüzeye çıkmak esas baskın stratejimiz olacak. Baskına gittiğiniz rakibi bir anda havaya kaldırıp etkisiz hale getirmelisiniz. Rakibin havadaki süresi sizle arasındaki mesafeye bağlı olduğu için bunu başlarda ayarlamakta sıkıntı çekebilirsiniz, ancak zamanla "göz kararı" olarak oturuyor her şey.

TAKSİM-LEVENT ARASI 12 DAKİKA!

Üçüncü yeteneği *Hiddetli Isırık* (E) ile Rek'Sai biriktirdiği Öfke'ye bağlı olarak hasar verir. Dolayısıyla bunu kullanmadan önce Öfke çubuğunu doldurmayı ihmal etmeyin. Hasarı çok yüksek olmadığından E'yi sona bırakın ve rakibin işini bitirmek için kullanın.

Gömülüyseniz bu yetenek *Tünel Kaz* (E) olarak karşımıza çıkıyor. Bu tünelleri koridorlar arası ulaşımınızı hızlandıracak şekilde ayarlayın. Oyunun başlarında üç koridor, kendi üssünüz ve haritadaki dört orman parçası olmak üzere toplamda sekiz tünel yerleştirmek işinize yarayacaktır. Böylece karşı ormanı kesme imkânınız ve acil bir durumda kaçış planınız olur. Baron ve Ejderha çıktıktan sonra bu bölgelere de birer tünel koymayı ihmal etmemelisiniz. Haritada toplamda en fazla sekiz çift tünel girişi bulunabilir, unutmayın. Her bir tünelin on dakikalık ömrü olsa da, tüneller bir tünel ağzının üstünde 1,5 saniye bekleyen düşmanlar tarafından kolayca yok edilebiliyor. Baskından 15 dakika önce tünel kazmak yerine o anda rakibin tam altına denk gelecek şekilde tünel kazmalı, sonra sürpriz yapıp W-Q-E kombosuyla hasar vermelisiniz.

Son olarak *Hiçlik Hücumu* (R) sayesinde Rek'Sai 1,5 saniye odaklanarak haritadaki tünel girişlerinden birine gider ve giderken hedef alınamaz hale gelir. Odaklanma sırasında hasar almak bu yeteneği bozuyor, dolayısıyla güvenli bir yerde kullanmayı tercih edin. Kullandığınız an haritadaki tüm oyuncular tarafından duyulabilen çığlık sesi, düşmanlarınızın kalbine korku salacak. Hangi tünel girişine gittiğiniz takım arkadaşlarınız için haritada otomatik olarak işaretleniyor, sizin ayrıca işaretlemenize gerek yok. Bu yeteneği rakip takımı şaşırtmak için de kullanabilirsiniz. Örneğin üst koridoru ayrık ittirirken bir ya da daha fazla rakip şampiyonu üzerinize çektikten sonra *Hiçlik Hücumu* ile aniden Ejderha'nın yanına gidebilir, takımınıza Ejderha savaşında avantaj sağlayabilirsiniz.

Rek'Sai ile ormanda dolaşırken yapacağınız şey Q ile ormanı temizlemek, işiniz bitince aradaki mesafeyi gömülü bir halde dolaşmak, böylece canınızı doldurmak ve bunu tekrar etmek. Baskınlara giderken gömülü bir şekilde yaklaşın. Q ile dürtün, rakibin altına geldiğinizde W ile yüzeye çıkın. Kaçmaya çalışırlarsa E ile kovalamaya ve önlerine geçmeye çalışın. Savaşlarda ise amacınız arka sıralara sinsice yaklaşıp kırılgan şampiyonları W ile havaya kaldırıp etkisiz hale getirmek ve arkadaşlarından ayırmak.



YETENEKLER



XER'SAİ'NİN ÖFKESİ: Rek'Sai, yüzeyde yaptığı normal saldırı ve büyülerle Öfke biriktirir. Gömüldüğünde, Öfke tüketerek kendisini iyileştirir.



KRALİÇE'NİN GAZABI / AVINA GÜDÜMLÜ: Rek'Sai'nin bir sonraki 3 normal saldırısı, yakındaki rakiplere ilave Fiziksel Hasar verir. Rek'Sai'nin fırlattığı Hiçlik enerjisi yüklü toprak parçaları, isabet ettikleri rakiplere Büyü Hasarı verir ve onları açığa çıkarır.



GÖMÜL / YÜZEYE ÇIK: Rek'Sai yerin altına gömülerek yeni yetenekler elde eder ve Hareket Hızı artar. Görüş menzili azalır ve normal saldırılarını kullanamaz. Rek'Sai gömülüyken, Yüzeye Çık kullanarak yakınlardaki rakipleri havaya savurabilir ve onlara hasar verebilir.



HİDDETLİ ISIRIK / TÜNEL KAZ: Rek'Sai hedefini ısırır ve biriktirdiği Öfke'ye bağlı olarak verdiği hasar artar. Öfke'si tamamen doluysa Gerçek Hasar verir. Rek'Sai yeniden kullanılabilen, uzun ömürlü bir tünel kazar. Rakipler bu tüneli, iki girişinden birinin üstünde durarak yok edebilir.



HİÇLİK HÜCUMU: Rek'Sai hedeflenen Tünel Girişi'ne inanılmaz bir hızla ilerler.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI









ARTILAR&EKSİLER

- Yüksek hareket kabiliyeti var.
- Ormanda ve baskınlarda başarılı.
- Gömülüyken çevresindeki düşmanları hissedebiliyor.

- Tünelleri kolayca yok edilebiliyor.
- Gömülüyken etrafınızı doğrudan göremiyorsunuz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Avcı Palası


Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR


Randuin'in Alâmeti


Vahşi Hydra

OYUN ORTASI


Sinsi Kılıç (Cengâver)


Merkür'ün Adımları

OYUN SONU


Ruh Gömleği


Warmog'un Zırhı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9 +1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ NİŞANI x9
Seviye başına +0,16 büyü direnci

EJDERKILIÇ RİVEN

SÜRGÜN
RİVEN

YARIM KILIÇ, YARIM AKILDAN YEĞDİR -CEREN KARAKÖSE

ÇARP SIÇRA

Hikâyesinde olduğu gibi, Efsaneler Ligi meydanlarında da Riven'ın kılıcını kendisinden başka kimse parçalayamaz. Üst koridorda kartopu gibi büyüyüp oyunun kaderini değiştirebilme potansiyeli çok yüksek olan, tek başına katliam yapabilecek kapasitede bir şampiyon. Ancak doğru oynamak ve tabii ki yeteneklerine çalışıp hızlı davranmak gerekiyor.

Pasif yeteneği *Rünlü Kılıç* ile her yetenek kullandığınızda Riven'ın kılıcı yüklenir ve fazladan fiziksel hasar verir. Bu özelliği sık sık kötü emellerinize alet etmeniz gerekiyor. Bu pasiften dolayı Riven ile oynarken birincil stratejimiz, yetenekleri normal saldırıyla çeşitlendirmek olacak. İnanılmaz bir hasar çıktısı var. Ayrıca can çalma miktarı da hasarla birlikte artıyor. Riven'ın savaşlardan ölmeden çıkmasını sağlayan yönü bu. Minyonları bu pasif sayesinde daha rahat kesebilirsiniz, ancak kulelere saldırırken işe yaramadığını unutmayın.

İlk yeteneği *Kırık Kanatlar* (Q) ile Riven, iki defa öne doğru ilerleyip çarptıklarına hasar verir. Üçüncü kez aktifleştirildiğinde ise rakipleri uzağa savurur. Sabit bir noktadan atılan yetenekleri bununla böleceksiniz. Rakibin kaçmasını engellemek ya da kendiniz kaçabilmek için yine Q'ya abanacaksınız. Bu yetenek tek başına bile çok sayıda birleşime sahip. Attığınız her Q'dan sonra hasar miktarını arttırmak için araya bir normal saldırı sıkıştırmayı unutmayın. En temel kombomuz Q-Saldır-Q-Saldır-Q-Saldır şeklinde. Bu birleşim sayesinde Q animasyonu ve normal saldırı animasyonu birbirine karışacak. Riven ile oynarken ikincil stratejimiz saldırı animasyonlarını yarıda kesmeye çalışmak, böylelikle aynı hasarı daha kısa sürede vermek olmalı. Bunların dışında geçilmez arazileri üçüncü Q ile aşabilir, örneğin duvarların üzerinden atlayabilirsiniz. Riven ile oynamaya kararlıysanız, ara sıra bir özel oyun açıp duvarları aşma antrenmanı yapmanız faydanızadır.

HER YİĞİDİN BİR YOĞURT YİYİŞİ...

Riven'ın ikinci yeteneği *Ki Patlaması* (W) rakibi sersemletir. Baskınlarda rakip ormancıyı durdurmak için, savaşlarda rakip nişancıyı kilitlemek için kullanılabilir. Üçüncü olarak *Yiğitlik* (E) ile Riven, kısa bir mesafe sıçrayarak kendine geçici bir kalkan sağlar. E'yi de bir başka saldırının animasyonunu gizlemek için kullanabilirsiniz. Koridorda Q1-Saldır-Q2-Saldır-W-Q3-Saldır-E-Saldır yaparak size yardıma gelen ormancınız yetişinceye kadar rakibi etkisiz hale getirebilir, hatta biraz daha kasarsanız kendiniz bile alt edebilirsiniz.

Son olarak *Sürgün Kılıcı* (R) ile Riven'ın *Yiğitlik* dışındaki yeteneklerinin menzili ve hasarı artar. Riven'ın silahı ruhani enerjiyle dolup taşarken aynı zamanda size *Rüzgâr Darbesi*'ni kullanma imkânı sağlar. *Rüzgâr Darbesi*, rakiplerin canı ne kadar azsa o kadar çok hasar verdiği için bunu öldürücü bir son vuruş olarak düşünün. *Sürgün Kılıcı* yeteneği *Rüzgâr Darbesi*'nden ibaret değil, hatta bu yan etkisi gibi bir şey. Bu yüzden *Sürgün Kılıcı* açıkken komboları yapıp, *Rüzgâr Darbesi*'ni en son kullanmakta fayda var. *Rüzgâr Darbesi*'ni verdiğiniz yüksek hasardan sonra sizden kaçmaya çalışan rakibe saklamak da faydalı olacaktır. Hasarınızı verdikten sonra W ile rakibi sersemletince ya da üçüncü Q ile rakibin ittirildiği anda *Rüzgâr Darbesi*'ni kullanarak darbeyi suratına yemesini sağlayabilir, böylece rakibin ölüm fermanını imzalayabilirsiniz.

KIRIK BİR KILIÇ SİZİN GİBİLERE FAZLA BİLE!

Takım savaşlarında Riven olarak göreviniz savunma hattını aşıp arka sıralardaki nişancının başına çöreklenmek. Sıçra bu iş için biçilmiş kaftan, ancak hareket yeteneğiniz yüksek olduğundan ötürü takım arkadaşlarınızın geride kalmadığına dikkat edin. Siz nişancıyı W ile kilitlemişken onlar da size yetişmiş olmalı.

Eğer karşı takımda kontrol yetenekleri varsa işiniz biraz daha zor, çünkü siz örneğin sersemletme etkisinden çıkana kadar beş kişi size odaklanacaktır. Sonuç olarak savaştan zamansız sürgün yiyebilirsiniz. Bu yüzden rakibin önce bu yeteneklerini harcamasını bekleyin. Bunun dışında daha güvenli bir yol olarak takım arkadaşlarınızla birlikte aynı anda savaşa girmeyi deneyebilirsiniz. Yani en önden atlamak yerine, rakibi tek tek birbirinden ayırın ve hedefinizi indirin.

Koridorda üçüncü seviyeye kadar dalaşmamaya çalışın. Üçüncü seviyeden itibaren Q, W ve E yetenekleriniz sayesinde rakibinizi kısa süreliğine sersemletebilir, ciddi bir hasar verebilir ve kalkanınız sayesinde alacağınız hasarı karşılayabilirsiniz. Çekimser durmayın, hatta rakibin çekinmesine sebep olmaya çalışın ki minyon kesemesin.

Hareket yeteneği yüksek her şampiyonda olduğu gibi, Riven için de diğer koridorlarda gezinmek şart. Arayı kapama ve sersemletme yetenekleri Riven'ı bir baskın canavarı yapıyor. Bunları oyun boyunca kullanın. Riven'ı tam potansiyelde oynayabilmek kolay bir iş değildir, bu yüzden size tavsiyem yeteneklerinizin, özellikle de *Kırık Kanatlar*'ın kullanımı üzerinde bol bol çalışmanız. O potansiyele çıktıktan sonra gelsin Elo'lar gitsin Bronzlar!

YETENEKLER



RÜNLÜ KILIÇ: Riven'ın yetenekleri kılıcını yükleyerek, normal saldırılarının fazladan fiziksel hasar vermesini sağlar. Riven'ın kılıcı üç kereye kadar yüklenebilir ve her saldırıda bir yük harcar.



KIRIK KANATLAR: Riven bir dizi saldırıya geçer. Bu yetenek kısa süre içinde üç kez aktifleştirilebilir ve üçüncü darbe, yakındaki rakipleri geri savurur. Riven, kısa mesafe sıçrayarak bir darbe indirir. Bu yetenek, 2 defa daha aktifleştirilebilir.



Kİ PATLAMASI: Riven bir Ki Patlaması yaratarak, yakındaki rakiplerin hasar alıp sersemlemelerine neden olur.



YİĞİTLİK: Riven kısa bir mesafe ileri sıçrayarak, gelen hasarı engeller.



SÜRGÜN KILICI: Riven yadigâr silahını enerjiyle yükler ve Saldırı Gücü ile Menzil kazanır. Ayrıca, bu süre boyunca güçlü bir menzilli saldırı olan Rüzgâr Darbesi'ni bir defaya mahsus olarak kullanabilir.

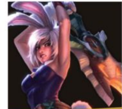
KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Yüksek hasar gücü ve hareket kabiliyeti var.
- Yetenekleri mana veya enerji harcamıyor.



- Koridorda can yenileme yeteneği yok.
- Kontrol yeteneklerine karşı savunmasız.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Uzun Kılıç | Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Youmuu'nun Hayaletkılıcı | Vahşi Hydra

OYUN ORTASI



Ionia Çizmeleri | Kanasusamış

OYUN SONU



Son Fısıltı | Koruyucu Melek

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİNDE ARTIŞ NİŞANI x9
Seviye başına +0,16 büyü direnci



YÜKSEK BÜYÜCÜ
XERATH

YÜKSEK DÖVÜCÜ -CEREN KARAKÖSE

TUTUŞTUR SIÇRA

Xerath, büyücüden çok Efsaneler Ligi'nin HAARP projesiymiş izlenimi uyandıran bir şampiyon. Tüm yetenekleri isabete dayalı olduğu için orta koridorda oynaması zor şampiyonlardan biri. Öte yandan, uzun menzilli saldırıları ve yüksek hasar gücü nedeniyle belki de en tehlikelisi.

YÜKSEK YÜKSEK TEPELERE BÜYÜ YAPMASINLAR

Pasif yeteneği *Mana Akını* sayesinde Xerath, normal saldırılarıyla belirli aralıklarla mana yenileyebilir. Şampiyonlara saldırdığında bu etki ikiye katlanır. Xerath'ın diğer yeteneklerinin mana gereksinimi epey fazla, dolayısıyla özellikle koridor aşamasında rakibe normal saldırıyla hasar vermeyi ihtimal etmemek gerekiyor. Öte yandan normal saldırı yapmak için rakibe yaklaşmanız lazım ki bu da sizin gibi uzun menzilli, kaçış yeteneği bulunmayan bir şampiyon için riskli bir karar. Xerath ile oynamak böyle de bir çelişki barındırıyor işte.

İlk yeteneği *Sihir Darbesi* (Q) Xerath'ın esas olayı. Tutturmayı başarırsanız çok yüksek hasarlara yol açabilirsiniz. İsabet oranını arttırmak için rakibin hareketlerini incelemekte ve o an bulunduğu yere değil gittiği yöne doğru atmakta fayda var. *Sihir Darbesi*'ni koridorda kullanırken açıyı hem minyonları kesecek hem de rakibe hasar verecek şekilde ayarlarsanız karşınızdakinin direnmesi pek mümkün değil. Unutmayın ki Q'ya bir kez basıp beklediğinizde *Sihir Darbesi*'nin hasarı değil, sadece menzili artıyor. Çok yakınınızdaki bir rakibe hasar vermek için bekletmenize gerek yok.

Yıkım Bölgesi (W) yeteneğini koridorda minyonları temizlemek, kuleye doğru ittirmek amacıyla kullanabilirsiniz. Yavaşlatma etkisi olduğu için baskına geldiklerinde bunu kullanarak rakibi oyalayabilirsiniz. Ancak biraz geç etki ediyor, dolayısıyla rakip ormancıyı görür görmez W kullanmanız, hızlı olmanız lazım. *Yıkım Bölgesi*'nin kullandığınız bölgede kısa süreli görüş sağladığını da aklınızın bir köşesinde bulundurun.

Şok Küresi (E) yeteneğini koridorda kullanırken önünüzde minyon olup olmadığını kontrol edin, zira minyonlara çarpıp durabiliyor. Tutturması zor, ama ne kadar uzaktan isabet ettirirseniz o kadar uzun süre sersemletir. Savaşlarda heyecanlanıp bu yeteneği hemen kullanmamak gerek, çünkü Xerath çok kırılgan bir şampiyon. Eğer üstünüze suikastçı bir şampiyon atlarsa ve Zhonya'nız yoksa kurtulma şansınız pek yok. Bu yüzden ya ötede beride durun ya da *Şok Küresi*'ni acil durum stepnesi olarak saklayın.

Sihir Ayini (R) yeteneğinin menzili çok uzun. O kadar uzun ki güvenli bir mesafeden Baron, Ejderha ya da mavi güçlendirmeyi çalmanız mümkün. Rakip kendi kulesini savunurken onları *Sihir Ayini*'yle dağıtabilir, takım savaşlarında rakibe daha savaş başlamadan yüksek hasarlar verebilirsiniz. Azıcık canla kaçmakta olan şampiyonları toplamak da Xerath'ın işi. Sizden kaçabilirler ancak menzilinizden kurtulamazlar. Sorun şu ki saldırılarınız hedefine gecikmeli olarak ulaştığı için hareketli hedefleri tutturması gerçekten zor. Ayrıca, *Sihir Ayini* etkinleştirildiğinde azami menzilini gösteren çember hem dost hem de düşman şampiyonlar tarafından görülebiliyor, bu da işinizi zorlaştırıyor.

"SİZE GERÇEK GÜCÜ GÖSTERECEĞİM"

Koridor aşamasında menzilinizi avantajınıza kullanın. Q ve W sayesinde rakibe sokulmadan minyon kesebilir ve onu dürtebilirsiniz, bu yüzden agresif oynamak mantıklı bir tercih. Bu sırada mana sıkıntısı çekmemek için normal saldırı yapmayı ihmal etmeyin. Eğer harita hâkimiyetinize güveniyorsanız, nehir tarafı totemliyse, koridoru ittirmekten çekinmeyin. Olur da hazırlıksız yakalanırsanız rakip ormancıyı *Şok Küresi* ile sersemletebilir veya *Yıkım Bölgesi* ile yavaşlatabilirsiniz. Bunları ıskalarsanız ölüm sizin için kaçınılmaz olacaktır.

Oyun boyunca kullanabileceğiniz E-W-Q ve W-E-Q olmak üzere başlıca iki yetenek kombonuz var. Eğer ilk önce E'yi tutturabilirseniz, ardından W ile daha fazla hasar verebilirsiniz. Diğer yandan W ile yavaşlattığınız bir rakibi E ile sersemletmek daha kolaydır. Bu şekilde özellikle büyü direnci düşük şampiyonları saniyeler içinde eritmeniz mümkün.

Takım savaşlarında yüksek menzilinizin tadını çıkaracaksınız. Burada sizin için en kritik olan şey doğru pozisyon almak ve mesafenizi her daim korumak. Yakalanırsanız çabucak ölürsünüz. Xerath gibi alan etkili yüksek hasar veren bir müttefiki kaybetmek, takımızı oldukça dezavantajlı bir duruma sokacaktır. Bu duruma düşmemek için öncelikle ormanın iyi totemlenmiş olması gerekiyor. Daha sonra duvar arkası, bir çalının içi gibi gizli ama güvenliğinden emin olduğunuz, rakipten uzakta yerlerde siper alın. Bırakın arkadaşlarınız savaşı başlatsın, siz uzaktan çok yüksek hasar veriyor olacaksınız.

Xerath ile oynarken başarılı olabilmek için ilk önce isabet işini halletmeniz gerekiyor. Bu tüm yetenekleri için geçerli bu durum. Eğer isabet konusunda çok başarısızsanız ya Xerath sizin şampiyonunuz değildir, ya da oturup çalışmanız gerekmektedir.



YETENEKLER



MANA AKINI: Xerath'ın normal saldırıları belli aralıklarla Mana yeniler.



SİHİR DARBESİ: Vurduğu bütün rakiplere büyü hasarı veren, uzun menzilli bir enerji ışını ateşler.



YIKIM BÖLGESİ: Sihir enerjisiyle yoğun bir saldırı yaratarak, belli bir bölgedeki bütün rakiplere hasar verir. Ortadaki hedefler ilave hasar alır ve daha ağır yavaşlatma etkisine maruz kalır.



ŞOK KÜRESİ: Bir rakibin büyü hasarı almasına ve sersemlemesine yol açar.



SİHİR AYİNİ: Xerath hareketsiz kalarak uzun menzilli üç saldırı yapar.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Çok uzun menzilli, yüksek hasar veren yetenekleri var.
- Yavaşlatma ve sersemletme yapabiliyor.



- Yetenekleri çok mana harcıyor ve isabet gerektiriyor.
- Hareket kabiliyeti düşük bir şampiyon.





EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Yüzüğü



Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Hiçlik Değneği



Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları



Athene'nin Lanetli Kadehi

OYUN SONU



Liandry'nin Eziyeti



Rylai'nin Kristal Asası

RÜNLER



GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü



GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu



GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh



GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



ZAMAN BEKÇİSİ

ZiLEAN

ZAMANE ŞAMPİYONLARI BİR BAŞKA OLUYOR -CEREN KARAKÖSE

BİTKİNLİK SIÇRA

Zilean, Riot'ın Özel Görelilik Kuramı'nı değerli Efsaneler Ligi oyuncularına anlatmak için özel tasarladığı bir şampiyon gibi. Karşınızda iyi oynayan bir Zilean varsa zaman yavaşlar, o bombalar patlayana kadar geçen süre bir ömür gibi gelir size... Zilean ile orta koridorda da oynamak mümkün, ancak biz bu rehberde alt koridorda destek rolünü üstlenen Zilean'ı anlatacağız.

ZAMAN ZAMAN

Zilean'ın pasif yeteneği *Yüksek Öğrenim* sayesinde takım arkadaşlarınızın ve sizin kazandığınız deneyim %8 oranında artar. Bu özellik, koridorda rakibe göre daha hızlı seviye atlamanızı sağlayacak. Hiçbir şey yapmanıza gerek yok, kendi kendine etki edecek zaten.

Saatli Bomba (Q), Zilean'ın "insanı çileden çıkaran şampiyonlar" listesinde ilk üçü zorlamasına sebep olan yeteneği. Destek oyuncusu olarak bu sizin rakibi dürtme yeteneğiniz. Alan etkili olduğu için rakip nişancısını ve destek oyuncusunu aynı anda hedef almaya çalışın. Bombaları minyonların üzerine, kendi takımınızdan birine veya boş alana bırakabilirsiniz. Rakip nişancı tam son vuruş yapacakken yakınındaki bir minyona bunu bırakıp oradan çekilmeye ya da hasar almaya zorlayabilirsiniz. Çok güçlü bir def etme yeteneği. Zilean'ın destek oyuncusu olduğu koridorda rakip nişancı asla rahat bir şekilde minyon kasmamalı, birincil göreviniz bu.

Başa Sar (W) yeteneğini kullandığınızda Zilean'ın *Saatli Bomba* ve *Zamanı Bük* yeteneklerinin bekleme süresi 10 saniye azalır. Güzel olan şey şu ki, *Saatli Bomba*'nın bekleme süresi zaten 10 saniyeden kısa! Bu yüzden Q-W-Q yaparak rakibe yüksek hasarlar vermeye çalışın. Rakibe koyduğunuz ikinci bomba, ilk bombanın normal süresinden önce patlamasına sebep olacak ve alan etkili olarak sersemletecektir. Bu özellik Zilean'ı fazlaca güçlü kılıyor. Alan etkili kontrol yeteneği sayesinde takım savaşlarında çok güzel bir avantajınız var.

Zamanı Bük (E) yeteneği ile Zilean, üzerine tıkladığı rakibi yavaşlatabilir ya da takım arkadaşını hızlandırabilir. Bunun bekleme süresi 15 saniye olduğu için, bekleme süresinde azalma sağlayan yeterince eşyanız yoksa, arka arkaya iki kez kullanma şansınız yok. Bu yeteneği minyonlar üzerine atamadığınız için koridorda yanlış birine atarım diye gerilip rakibin dibine kadar girmenize gerekmiyor. Kaçarken ya da kovalarken E-W-(bekle)-E kombosu yine de kullanışlı. Siz hızlanıp arayı açar veya kaparken bir yandan W sayesinde azalan bekleme süresi dolar ve yeniden kullanabilirsiniz.

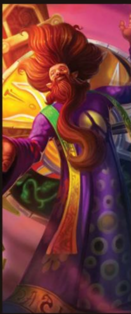
BİR NEKROMENSIR OLARAK ZiLEAN

Zilean, *Zaman Kayması* (R) ile bir takım arkadaşını işaretler ve o kişi öldüğünde yeniden canlanır. Akıllı bir rakip, üzerinde işaret olan kişiye saldırmayacak ve onu öldürmeyecektir. Bu yüzden dostunuzun öleceğinden emin olduğunuz durumlarda kullanın. Ayrıca, ölüp tekrar canlanmasına rağmen eğer kişinin oradan kurtulma imkânı yoksa boşuna harcamamanızı öneririm. Örneğin, iki kişi ormanda gezerken dört kişilik rakibe yakalandınız. Sizin Sıçra'nız var ama takım arkadaşınızın yok. Sıçra atmadan önce eğer arkadaşınıza *Zaman Kayması* verirseniz, onu dirildikten sonra tekrar öldürürler. Bu yüzden kurtarma şansınızın olduğu anlar için bu yeteneği saklamanızı, "kalan sağlar bizimdir" deyip herkesi her koşulda kurtarmaya çalışmamanızı öneririm.

Koridorda öncelikli amacınız kendi nişancınızın rahatını sağlamak ve rakip nişancıya göz açtırmamak. 1-6. seviyeler arasında Q-W-Q kullanmak çabucak manasız kalmanıza sebep olacaktır. Bunun yerine nişancıyı ve desteği hedef alacak şekilde sadece bir Q kullanın. Gerekli mana eşyalarını aldıktan sonra Q-W-Q atışı serbest. Karşılaşmalarda rakibin kaçış yolu üzerine bomba bırakmak da etkili bir yöntem. Böylece ya kaçamayıp dayak yiyecek, ya da kaçarken dayak yiyecektir. Kaçan bir şampiyonu yakalamak için E-Q-W-E kombosunu kullanın. Başlangıç platformundan koridora hızlıca dönmek içinse W-E veya E-W kullanabilirsiniz.

Takım savaşlarında her zaman takımınızın dibinde olmalısınız. Savaş başlamış bitmiş, siz hâlâ Baron'a totem atıyorsanız, hata ediyorsunuz. Takımınızın size ihtiyacı var. Q-W-Q kombosunu takım savaşında yapmanız uzun sersemletme süresi ve alan etkisi sebebiyle çok önemli, ancak bunu yaparken takım arkadaşlarınıza olabildiğince yakın durun. Gereksiz risk almaktan kaçının. "Nasıl olsa *Zaman Kayması* var, kendimde kullanırım" diye düşünüp intihar bombacısı gibi beş kişinin arasına sadece bir sersemletme atmak için dalmayın. Kendiniz de başka engellemelere maruz kalabilir, takımınızı zarara uğratabilirsiniz. Bunun yerine, içeriye girmiş takım arkadaşlarınızın üzerine bomba koyup hasar vermeye çalışın.

Savaş olmadığı zamanlarda Zilean ayrık ittirme yapmak için uygun bir şampiyon. Hızlıca bir koridora gidebilir, minyon dalgasını Q-W-Q ile temizleyebilir, aynı şekilde hızlıca kaçabilirsiniz. Ayrık ittirme her ne kadar kulağa gereksiz gibi gelse de minyonların gücünü hafife almamak gerek. Fazladan bir kule ya da inhibitör almak her zaman işinize gelecek bir şeydir.



YETENEKLER



YÜKSEK ÖĞRENİM: Zilean'ın ve dost şampiyonların kazandığı deneyimi %8 arttırır.



SAATLİ BOMBA: Hedef bölgeye doğru fırlattığı bomba, yakınından geçen birimlere yapışır (Şampiyonlara öncelik verir). Bomba 3 saniye sonra patlayarak alan etkili hasar verir. Yerleştirilen Saatli Bomba, başka bir Saatli Bomba tarafından erken patlatılırsa, ek olarak rakipleri sersemletir.



BAŞA SAR: Zilean bütün diğer yeteneklerinin bekleme sürelerini azaltarak kendini gelecekteki hesaplaşmalara hazırlar.



ZAMANI BÜK: Zilean herhangi bir birimin etrafında zamanı büker, kısa süreliğine rakip birimlerin Hareket Hızı azalır, takım arkadaşlarınınki ise artar.



ZAMAN KAYMASI: Zilean takım arkadaşı bir şampiyon üzerine koruyucu bir zaman rünü işler ve ölümcül hasar alması halinde, şampiyonun zamanda geri dönmesini sağlar.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI











ARTILAR&EKSİLER



- Tüm takıma fazladan deneyim kazandıran pasif yeteneği var.
- Yeteneklerinin bekleme süresini düşürebilme özelliği var.



- Bir destek olarak can/mana yenilemesi yok.
- Kırılgan bir şampiyon.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



ASIL EŞYALAR



OYUN ORTASI



OYUN SONU



RÜNLER





MEZAR ÇİÇEĞİ ZYRA

DİKENLİ CAZİBE

ZYRA

SİZ BUNA DİKEN DEMİŞSİNİZ AMA... -CEREN KARAKÖSE

TUTUŞTUR SIÇRA

Biri destek lazım mı dedi? İyi bir Zyra oyuncusunun olduğu oyunda, kasmış bir nişancının arkasındaki güç Zyra'nın ta kendisidir! Kasmamış, kastırmış; katletmemiş, kendini siper etmiştir. Ama en ufak bir hatasında tabii ki tüm suç yine onundur, "neden çaldın o kill'i"dir. Destek oyuncularınızı sevin, sevdirin...

Sosyal mesaj kaygımız bir yana, Zyra gerçekten de iyi oynandığında koridoru domine edebilen, en ebleh nişancıyı bile ilah yapabilen bir şampiyon. İşlevselliği sayesinde karşısında hangi destek oyuncusu olursa olsun, rakibi ne kadar iyi oynarsa oynasın Zyra bir şekilde öne geçmeyi ve rakibini bastırmayı başarıyor. Bunu yapabilmek için uygulanabilecek stratejilere göz atalım.

ZEHİRLİ SARMAŞIK

Zyra oynamak bir sanattır ve bu sanat büyük sabır gerektirir. Pasif yeteneği *Dikenli Cazibe*, Zyra'ya öldükten sonra tek bir diken atma fırsatı sunuyor. Ancak oyuncular olarak sanırım öldüğümüz için sinirlenip bunu hemen ilk saniye içinde, nereye denk gelirse atıyoruz. Öncelikle sabretmeli ve en fazla sayıda şampiyonu hedef alarak dikeni atmalısınız. Ayrıca çok ucu ucuna olan savaşlarda bu yeteneğin Karthus'un ulti'si gibi bir etkisi var. Öldükten sonra İkide İki yapmanız rakibin sinirlerini bozacak, sizin de cebinizi dolduracaktır.

Zyra'nın ilk yeteneği *Ölümcül Fide*'nin (Q) alan etkili hasarı, koridorda rakip tarafından bir köşeye sıkıştırılmanıza engel olacak. Rakip nişancı minyon kesmek için yaklaştığında bunu dürtüp uzaklaşmasını sağlayabilirsiniz.

Aşırı Büyüme (W), 30 saniyeliğine tohumu koyduğunuz yerde görüş sağlıyor. Bu sayede rakip destek oyuncusunun çalıları kamplayıp nişancınızı baskı altına almasına engel olabilirsiniz. Koridoru ittirdiğinizde eğer toteminiz yoksa onun yerine tohumları baskına gelebilecekleri yollar üzerine yerleştirmeyi deneyebilirsiniz. Tohumlar bir rakip oyuncu üzerine bastığında yok olur, unutmayın. Bu yeteneğin en önemli özelliği, üzerine bir diğer büyünüz çarptığında tohumların büyüyüp Zyra için savaşan bitkilere dönüşmesi. Bu bitkilerin verdiği hasar acıtacak seviyede oluyor, dolayısıyla *Aşırı Büyüme*'yi diğer yeteneklerle birlikte kullanmayı öğrenmeniz gerekiyor.

Kapan Kökler (E) ise Zyra'yı rakiplerinin çekindiği bir fettan yapan yetenek. Bunun sayesinde Zyra'nın yerden gönderdiği sarmaşıklar rakibi yakalar. Tek başına basit bir yetenek gibi görünse de *Aşırı Büyüme* ile birleştiğinde sizin koridordaki baskınlığınızı bu yetenek sağlayacak. Eğer koridoru kazanmak istiyorsanız bu yeteneği isabet ettirmeyi öğrenmeniz şart. Eğer önce *Aşırı Büyüme* ile tohum koymak, rakibin belirli açıya gelmesini beklemek, sonra da E ile yakalamak gibi bir hayaliniz varsa, şimdiden söyleyim, o iş yatar. Çünkü çok bariz. O yüzden önce *Kapan Kökler*'i atmalı, kökler rakibe doğru ilerlerken *Aşırı Büyüme*'yi rakibin altına yerleştirmelisiniz. Böylece rakip hem ne olduğunu anlamadan yakalanacak, hem de büyüyen *Sarmaşık Kamçı* sayesinde hasar alacaktır. *Sarmaşık Kamçı* hasar verdiği rakipleri aynı zamanda yavaşlattığı için *Kapan Kökler*'i ıskalasanız bile faydasını görürsünüz.

Son olarak *Boğardikenler* (R), alan etkili kontrol yeteneğiniz. Takım savaşlarında iyi bir zamanlama size ummadığınız bir galibiyet getirebilir. Tutturma şansınızı arttırmak için önce *Kapan Kökler* ile rakibi yakalamayı deneyin. *Boğardikenler*'in etki alanı içinde kalan bitkiler %50 saldırı hızı kazandığı için, mümkünse ortaya birkaç tohum bırakmaya özen gösterin.

TOHUMLAR FİDANA, FİDANLAR HASARA...

Koridorda agresif oynayın. Normal saldırı menziliniz uzun ve özellikle ilk seviyelerde ciddi hasar veriyor. İyileştirme yeteneğiniz de olmadığı için, yediğiniz hasardan daha fazlasını karşı tarafa vermek durumundasınız. Fırsat yakaladıkça koridordaki üstünlüğünüzü göstermeye çalışın. Koridor aşamasındaki esas düşmanınız Sona gibi dürttü mü acıtabilen şampiyonlar. Size yaklaştıklarında kendi etrafınıza tohum atın ve o tohumları patlatın. Leona gibi sert kontrol yetenekleri olan şampiyonlara yakalanmamak için dikkatli olun. Zyra kırılgan yapıda bir şampiyon olduğundan oradan sağ çıkması pek mümkün değil. Bu yüzden genel oyun tarzınız sabırlı ama aynı zamanda agresif olmalı. Nerede ne yapacağınızı iyi tartmalı, komboları ise çok hızlı yapabilmelisiniz.

Takım savaşlarında ise bir destekten çok büyücü rolüne bürünebilirsiniz. Alan etkili hasarınız yüksek, eğer rakip birbirine yakın durmak gibi bir hataya düşmüşse *Kapan Kökler*'i tutturma şansınız da yüksek. Savaşa girmeden önce kilit oyunculardan (nişancı, taşıyıcı, ya da en çok kim kasmışsa) birini *Kapan Kökler* ile yakalamaya çalışın. Yakalarsanız, savaştaki karmaşadan faydalanıp *Boğardikenler*'i salın. Zyra için zamanlama çok çok önemli, bu yüzden savaşta *Boğardikenler*'i takımınız gerideyken başlatıcı amaçlarla değil, daha çok başlangıç-orta arası bir zaman diliminde, yeteneklerini engellemek için kullanın.



YETENEKLER



DİKENLİ CAZİBE: Zyra öldüğünde, kısa süreliğine bitki suretine döner. 2 saniye sonra, imleç doğrultusunda bir diken fırlatarak, isabet alan her rakibe gerçek hasar verir.



ÖLÜMCÜL FİDE: Zyra hedef noktada bir gonca yetiştirir. Kısa süre sonra gonca patlayarak, fırlattığı dikenlerle yakındaki tüm rakiplere hasar verir. Bir tohumun üzerine yapılırsa, Ölümcül Fideden bir Diken Tüküren bitkisi filizlenerek uzaktan rakiplere saldırır.



AŞIRI BÜYÜME: Zyra'nın yerleştirdiği tohum, bir bölgenin 30 saniyeliğine görülmesini sağlar. Tohumlara yapılan başka büyüler, onları Zyra için dövüşen bitkilere dönüştürür. Ayrıca, pasif olarak Bekleme Süresinde Azalma sağlar.



KAPAN KÖKLER: Zyra'nın yerden gönderdiği sarmaşıklar hedefi sarmalayarak ona hasar verir ve rastladıkları rakipleri yere sabitler. Bir tohumun üzerine yapılırsa, Kapan Köklerden bir Sarmaşık Kamçı filizlenerek, kısa mesafeli saldırılarla rakibin Hareket Hızını düşürür.



BOĞARDİKENLER: Zyra hedef noktada çarpık bir fide oluşturur; fide büyürken tüm rakiplere hasar verir ve temas ettiği rakipleri havaya savurur.

KABİLİYET DAĞITIMI



YETENEK YÜKSELTME SIRASI







ARTILAR&EKSİLER



- Alan kontrolü yetenekleri var.
- Tohumları bir nevi totem görevi görüyor.
- Oyun ilerledikçe yetenek gücü taşıyıcısına dönüşebiliyor.



- Hareket kabiliyeti kısıtlı (eh, bitki sonuçta).
- İyileştirme yeteneği yok.
- Çok kırılgan.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ

 Büyü Hırsızının Marifeti

 Can İksiri

ASIL EŞYALAR

 Buz Kraliçesinin Hakkı

 Sihirbaz Pabuçları

OYUN ORTASI

 Yakut Keşiftaşı

 Morellonomikon

OYUN SONU

 Hiçlik Değneği

 Liandry'nin Eziyeti

RÜNLER

 **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3**
+4,95 yetenek gücü

 **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9**
+0,87 büyü nüfuzu

 **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9**
+1 zırh

 **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9**
+1,34 büyü direnci



DOKUZ KUYRUKLU TİLKİ
AHRi

League of Legends'ın en sevilen şampiyonlarından biri olan Ahri orta koridordaki popülerliğini koruyor. Önceki rehberimizden bu yana yeteneklerinde kayda değer bazı değişimler oldu. Bunlardan en önemlisi, Aldatan Küre (Q) ile ilgili. Yeteneğin mana bedeli arttı ve taban hasarı azaldı, ancak fırlatınca artık ciddi ölçüde hareket hızı kazanıyorsunuz. Ölümateşi Pençesi oyundan kaldırıldığı için biz de eşya tavsiyelerinden çıkarmak zorunda kaldık. Bunun haricinde rehberin diğer bölümlerini de oyunun son durumuna göre güncelledik.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Yüzüğü, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Luden'in Feryadı, Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI



Sihirbaz Pabuçları, Morellonomikon

OYUN SONU



Hiçlik Değneği, Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

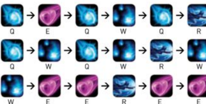
GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
+1,33 can / seviye

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



ŞEYTAN ÇEKİCİ
ANNiE



Boyundan büyük işler başaran Annie, son zamanlarda orta koridordan ziyade alt koridorda destek rolünde gördüğümüz bir şampiyon. İyileştirme yeteneği bulunmasa da koridorda dürtme ve sersemletme özellikleri çok etkili. Üstelik oyun ilerledikçe sağlam bir hasar gücüne erişebiliyor. Son yamalarla gelen değişiklikler Alev Kalkanı (E) yeteneğinin zırh ve büyü direnci getirisini özellikle ilk seviyelerde azaltsa da, artık Tibbers da bu yeteneğin avantajlarından faydalanabiliyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Büyü Hırsızının Marifeti, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Ulularin Tılsımı, Görkemli Zafer

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi, Yakut Keşiftaşı

OYUN SONU



Mikael'in Kazanı, Luden'in Feryadı

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9
+0,87 büyü nüfuzu

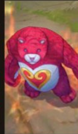
GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ





KAYIP HALKA
GNAR



Sevimli canavar Gnar, üst koridorda kendisini hiddetlendirenleri pişman etmeyi sürdürüyor. Üçüncü sayımızdaki rehberden bu yana Gnar'ın taban can yenilenmesi bir miktar azaldı. Bumerang At / Kaya Fırlat'ın (Q) verdikleri hasar, saldırı gücü oranına göre değişti. Hiper'in (W) hasarı oyun başlarında azalırken, Göçert'in (W) bekleme süresi arttı. Son olarak, Mega Gnar (R) süresi 19 saniyeden 15 saniyeye düştü. Bu rehberimizde Gnar için farklı bir eşya dizilimi göreceksiniz. Fırsat bulduğunuzda Üçlü Kuvvet + Donmuş Balyoz birleşimini mutlaka deneyin. Kaçan bir, kovalayan bin pişman.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı · Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Üçlü Kuvvet · Günateşi Pelerini

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları · Ruh Gömleği

OYUN SONU



Donmuş Balyoz · Warmog'un Zırhı

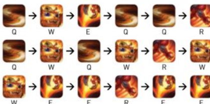
RÜNLER

- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3** +%4,5 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9** +0,95 saldırı gücü
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** +1,34 büyü direnci





YETENEK YÜKSELTMELERİ



ÖRÜMCEK KRALİÇE
ELİSE

Geçen seneki rehberimizden bu yana Elise'te birtakım değişiklikler oldu. Şampiyonun insan hali yavaşladı, örümcek hali hızlandı. Örümcek İnişi'ni (E) menzili kısaldı ama kullanmak kolaylaştı. Koza'nın (E) ise genişliği küçüldü ama animasyonu hızlandı. Bu rehberimizin içeriğini 2015 Sezonu ormanına göre düzenledik. Tavsiye edilen eşyalar listesinde yetenek gücü ve dayanıklılık arasında bir denge kurmaya çalıştık. Oyunun gidişatına göre siz birine ya da ötekine öncelik tanıyabilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Avcı Palası · Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Sinsi Kılıç · Donmuş Yürek

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları · Yakut Keşiftaşı

OYUN SONU



Cehennem Asası · Liandry'nin Eziyeti

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3** +4,95 yetenek gücü
- **GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI DAMGASI x9** +%1,7 saldırı hızı
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** +1 zırh
- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ NİŞANI x9** +1,2 yetenek gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ









KANUN KAÇAĞI
GRAVES

Alt koridorda Lucian'ın hüküm sürdüğü, Graves'in pek sık tercih edilmediği bir dönem yaşadık geçen yıl. Derken hem Lucian'a gelen zayıflatmalar hem de diğer güncellemelerin ardından, öngördüğümüz gibi Graves tekrar popülerlik kazandı. İşin ilginç yanı, bu aralıkta Graves'e kayda değer bir güncelleme gelmedi. Sadece diğer şampiyonlarda ve meta oyunda yaşanan değişimlerden sonra daha makul bir tercih halini aldı. Siz de tercihinizi Graves'den yana kullanacaksanız, rehberimize buyurun.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Doran'ın Kılıcı · Can İksiri

ASIL EŞYALAR


Ebedi Kılıç · Hayalet Dansçı

OYUN ORTASI


Savaşçı Çizmesi · Kanasusamış

OYUN SONU


Son Fısıltı · Banshee'nin Duvağı

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



DELİFİŞEK
JiNX



League of Legends'ın en heyecanlı şampiyonu Jinx, gelen yamalarla birlikte artık bir inhibitörün yok edilmesine katkı sunduğunda da heyecanlanıyor (PANİK YAPMAYIN). Değiştir!'in (Q) simgesi Jinx'in o esnada kullanmakta olduğu silahı gösteriyor. Roketatar'ın yetenek simgesiyse kullanılırken yanıp sönerek Jinx'in "mana harcama moduna" girdiğini gösteriyor. Bu rehberde Jinx'in kabiliyet dağıtımını ve rünlerini yeniledik. Eşya listemizse iki ufak değişiklik haricinde aynı. Malum, nişancıların eşya dizilimi pek fazla değişmiyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Doran'ın Kılıcı · Can İksiri

ASIL EŞYALAR


Ebedi Kılıç · Hayalet Dansçı

OYUN ORTASI


Savaşçı Çizmesi · Kanasusamış

OYUN SONU


Son Fısıltı · Cıva Yatağan

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

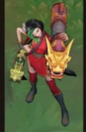
GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ





IŞIK LEYDİSİ
LUX



Önceki rehberimizde Lux'ı alt koridorda destek amaçlı da oynayabileceğinizden bahsetmiş ve buna uygun bir gelişim paylaşmıştık. Güncellenmiş bu rehberde esas evimiz olan orta koridora geri dönüyoruz. Son yamalarda Lux'a dair yapılan kayda değer tek değişiklik Son Parıltı (R) yeteneğiyle ilgili. Pasif özelliğinizle aydınlanmış bir rakip üzerinde kullanılan Son Parıltı artık daha fazla hasar veriyor. Diğer bir deyişle eğer kombonuzun sonunda Son Parıltı'yı tutturabilirseniz yaşadınız.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ / **ASIL EŞYALAR**


Doran'ın Yüzüğü, Can İksiri x2


Luden'in Feryadı, Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI / **OYUN SONU**


Sihirbaz Pabuçları, Morellonomikon

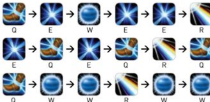

Hiçlik Değneği, Zhonya'nın Kumsaati

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3** +4,95 yetenek gücü
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9** +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9** +1,33 can / seviye
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



PERİ SİHİRBAZ
LULU

Peri dostumuz Lulu, son zamanlarda alt koridorda bize destek olmak yerine üst koridorda kendi başına takılmayı tercih ediyor. Lulu oyundaki en esnek şampiyonlardan biri. Rakiplerini yavaşlatabiliyor, hatta tamamen devre dışı bırakabiliyor. Kendi başının çaresine bakabiliyor ve takım arkadaşlarını koruyabiliyor. Bunların üstüne bir de büyü gücünü kattınız mı, özellikle takım savaşlarında parlayan bir şampiyon haline geliyor. Son yamalarda Lulu'ya kayda değer hiçbir değişiklik yapılmadı, ancak biz bu rehberinde ufak tefek iyileştirmeler gerçekleştirdik.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ / **ASIL EŞYALAR**


Doran'ın Yüzüğü, Can İksiri x2


Hiçlik Değneği, Rabadon'un Şapkası

OYUN ORTASI / **OYUN SONU**


Ionia Çizmeleri, Morellonomikon


Liandry'nin Eziyeti, Luden'in Feryadı

RÜNLER

- **GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3** +4,95 yetenek gücü
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ NÜFUZU DAMGASI x9** +0,87 büyü nüfuzu
- **GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9** +1 zırh
- **GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9** +1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ









“EMİRLERİNE UYACAĞIM, AMA ŞİMDİLİK.”



ÇARPIK TREANT

MAOKAİ

Profesyonel maçları takip ediyorsanız, Maokai'nin son zamanlarda ne kadar sık oynandığını siz de görmüşsünüzdür. Adam, pardon, ağaç ölmek bilmiyor. Neden? Çünkü pasif yeteneği Öz Büyüsü sayesinde, yakınında yapılan her büyüden enerji çekip kendini iyileştiriyor. Son yamalarla birlikte Öz Büyüsü düşük seviyelerde biraz zayıflatıldı, ancak Maokai dayanıklılığından pek bir şey kaybetmedi. İntikam Fırtınası'nı açın ve Uğursuz İlerleyiş ile dalın rakip takımın ortasına. Gerisini onlar düşünsün.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Kristal Matara, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Asırlık Sopa, Ruh Gömleği

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları, Donmuş Yürek

OYUN SONU



Çivili Zırh, Randuin'in Alâmeti

RÜNLER

GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI DAMGASI x9
+%1,7 saldırı hızı

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



DÜŞMÜŞ MELEK

MORGANA



Rakipleri yerine sabitleyebilen veya sersemletebilen, Kara Kalkan ile hayat kurtarabilen Morgana'nın bir büyücüden çok alt koridorda destek rolünde oynanmasına şaşmamalı. Yakın zamanda oyun içi modeli, yetenek simgeleri ve ses efektleri yenilenen şampiyonumuzda başka değişiklikler de var. Kara Kalkan'ın (E) taban gücü azaldı ve Ruh Prangası (R) eskisi kadar güçlü bir kitle imha yeteneği değil. Biz de bu rehberde mümkün olduğunca dayanıklı bir destek şampiyonu olmaya çalışıyor, Morgana'nın hasar gücünü pek fazla geliştirmiyoruz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Büyü Hırsızının Marifeti, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Yakut Keşiftaşı, Zhonya'nın Kumsaati

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi, Buz Kraliçesinin Hakkı

OYUN SONU



Mikael'in Kazanı, Demir Solari'nin Broşu

RÜNLER

GELİŞMİŞ ZIRH CEVHERİ x3
+4,26 zırh

GELİŞMİŞ KARMA NÜFUZ DAMGASI x9
+0,9 zırh delme / +0,62 büyü nüfuzu

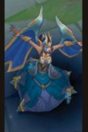
GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ x9
+8 can

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ





BAŞIBOZUK
OLAF



Ölümün kıyısında gezinmeyi seven kuzeyli dostumuz Olaf, 2015 Sezonu'nda ormanda tekrar boy göstermeye başladı. Geçen yılki rehberimizden bu yana şampiyonun üzerinde kayda değer bir değişiklik yapılmadı, ancak biz bu rehberimizi ormandaki son duruma ve elbette Olaf'a uygun bir gelişim ile güncelledik. Olaf'ı geliştirirken saldırı gücünü es geçip mümkün olduğunca dayanıklı bir yapıya kavuşmaya çabalıyoruz. Yeteneklerinizi göz önüne alıp fazladan ne kadar can toplayabilirseniz o kadar iyi. Duruma göre Sinsi Kılıç yerine bir başka orman eşyası da tercih edebilirsiniz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



ASIL EŞYALAR



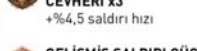
OYUN ORTASI

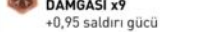


OYUN SONU



RÜNLER


GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı


GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü


GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh


GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci





YETENEK YÜKSELTMELERİ



YABANİ AVCI
NİDALEE

Orta koridordan üst koridora, oradan da ormana transfer olan Nidalee, son zamanların en çok değişim geçiren şampiyonlarından biri. Tarafsız canavarlar da artık Nidalee'nin pasif yeteneğinden etkileniyor, hatta bir süreliğine yerine sabitleniyor. Dolayısıyla ormanda avlanmak daha kolay. Rakip şampiyonlar üstünde kullanabileceği yavaşlatma veya sersemletme gibi bir yeteneği bulunmasa da, bu açığını Sinsi Kılıç ile kapatabiliyor. Hareketli yapısını ve hasar gücünü de göz önüne alınca, kendisini profesyonel maçlarda niçin bu kadar sık gördüğümüz belli oluyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



ASIL EŞYALAR



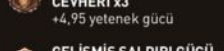
OYUN ORTASI

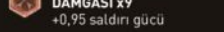


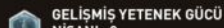
OYUN SONU

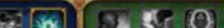


RÜNLER


GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ CEVHERİ x3
+4,95 yetenek gücü


GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü


GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh


GELİŞMİŞ YETENEK GÜCÜ NİŞANI x9
+1,19 yetenek gücü



YETENEK YÜKSELTMELERİ







“YABAN HAYATINDAN KORKMAYI ÖĞRENECEKLER.”



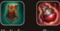
MÜCEVHER ŞOVALYESİ
TARiC



Taric ile çılgınlıklar peşinde koşup üst koridorda ya da ormanda acayip gelişimler sergileyenler var mı, var. Bazen işe yarıyor, hatta "taş gibi" de oluyor hani. Ancak Taric'in yeri yurdu belli. Alt koridorda destek rolünü üstlenen bir Taric olarak oynuyorsanız aşağıdaki gibi bir gelişim uygulayabilirsiniz. İlk sayımızdaki rehbere göre bu kez farklı birer kabiliyet dağıtımı ve rün dizilimi göreceksiniz. Umarız ki uzunca bir süredir üvey evlat muamelesi gören Taric'in parıltılı yükselişine de tanık oluruz.

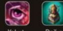
EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Yadigâr Kalkan, Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR



Yakut Keşiftaşı, Dağın Sureti

OYUN ORTASI

Merkür'ün Adımları, Buzdoğan Eldiven

OYUN SONU

Mikael'in Kazanı, Demir Solari'nin Broşu

RÜNLER

GELİŞMİŞ ZIRH CEVHERİ x3
+4,26 zırh

GELİŞMİŞ ZIRH DAMGASI x9
+0,91 zırh

GELİŞMİŞ CAN ARTIŞI MÜHRÜ x9
+1,33 can / seviye

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ





KUMLARIN KASABI
RENEKTON

Shurima etkinliği sağ olsun; bu bölgeyle ilintili Cassiopeia, Nasus, Renekton ve Sivir gibi şampiyonlara gün doğdu. Önceki rehberimizden farklı olarak bu kez yüksek hasar gücüne öncelik veren dövüşçü bir Renekton geliştireceğiz. Eğer ki tecrübeli bir Renekton oyuncusuysanız, karşınızdaki şampiyona ve maçın gidişatına göre bu tarz bir gelişim uygulayıp üstünlüğünüzü koruyabilirsiniz. Ancak unutmayın ki takımınızın bir tanka ihtiyacı varsa, bu yolu izlemek size maçı kaybettirebilir.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Vahşi Hyda, Son Fısıltı

OYUN ORTASI



Merkür'ün Adımları, Kara Balta

OYUN SONU



Randuin'in Alameti, Ruh Gömleği

RÜNLER

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü

GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü

GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh

GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



ZİNCİRLİ GARDİYAN
THRESH



Alt koridorda oynamayı en çok sevdiğiniz üç destek şampiyonunu sayın desek, herkesin ilk üçüne girecek tek şampiyon Thresh olur herhalde. Kullanmasını öğrendiğiniz takdirde bütün yetenekleri oyunun gidişatını bu denli etkileyebilen bir başka destek şampiyonu yok. Denge sorunu yaşamadığı için son yamalarda Thresh'e dair kayda değer bir değişiklik yapılmadı. Biz yine de rehberimizi bir iki ufak değişiklik yaparak güncelledik. Rehber bizden, ruhları toplaması sizden.

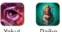
EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Yadigâr Kalkan, Can İksiri x3

ASIL EŞYALAR



Yakut Keşiftaşı, Dağın Sureti

OYUN ORTASI



Gezgin Çizmesi, Görkemli Zafer

OYUN SONU



Mikael'in Kazanı, Donmuş Yürek

RÜNLER



GELİŞMİŞ ZIRH CEVHERİ x3
+%4,26 zırh



GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü



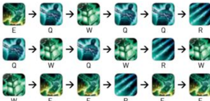
GELİŞMİŞ CAN MÜHRÜ x9
+8 can



GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ



YAMAN TOPÇU
TRiSTANA

Tristana yenilendi! Son yamalarla dış görünüşü, animasyonları ve seslendirmesi güncellenen şampiyonun yeteneklerinde de bazı önemli değişiklikler var. Tristana artık Patlayıcı Yük (E) yeteneğiyle hedef birim ya da kule üzerine bir bomba fırlatıyor. Roket Atlayışı (W) ile üstünde Patlayıcı Yük olan hedefe sıçrayıp fazladan hasar verebiliyorsunuz, ya da 4 saniye beklediğinizde bomba kendiliğinden patlayıp alan etkili fiziksel hasar veriyor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ



Doran'ın Kılıcı, Can İksiri

ASIL EŞYALAR



Ebedi Kılıç, Hayalet Dansçı

OYUN ORTASI



Savaşçı Çizmesi, Kanasusamış

OYUN SONU



Son Fısıltı, Cıva Yatağan

RÜNLER



GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı



GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü



GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh



GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci



YETENEK YÜKSELTMELERİ









“KARANLIĞIN HİZMETKÂRLARINI AVLAYALIM!”

GECE AVCISI
VAYNE

Uzun süren maçlarda rakip takımın korkulu rüyası Vayne'in seviye başına kazandığı saldırı hızı son yamalarla daha da arttı. Hazır konusu açılmışken, Vayne neden diğer bazı nişancılardan farklı olarak saldırı hızı veren eşyalara öncelik veriyor diye merak edenlere açıklayalım: Vayne, yaptığı her üç saldırıdan birinde Gümüş Ok (W) yeteneği sayesinde ek gerçek hasar veriyor. Saldırı hızınızı arttırdığınız zaman bu üçüncü saldırıyı daha sık yapıyor, dolayısıyla daha çok hasar vermiş oluyorsunuz.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Doran'ın Kılıcı


Can İksiri

ASIL EŞYALAR


Mahvolmuş Kralın Kılıcı


Hayalet Dansçı

OYUN ORTASI


Savaşçı Çizmesi


Son Fısıltı

OYUN SONU


Ebedi Kılıç

Cıva Yatağan

RÜNLER


GELİŞMİŞ SALDIRI HIZI CEVHERİ x3
+%4,5 saldırı hızı


GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü


GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh


GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci







YETENEK YÜKSELTMELERİ



PİLTOVER FEDAİSİ
Vi



Vay vay vay... Kimleri görüyoruz? Son yamalarda Vi'ın da ismi geçiyor. Geçen seneki rehberimizden bu yana Vi'ın hareket hızı biraz azaltıldı, Saldırı ve Darp'ın (R) orta ve üst kademedeki hasarı düşürüldü, Orantısız Güç (E) ile ilgili bir hata giderildi. Vi halen gayet oynanabilir bir şampiyon ve başarılı bir ormancı. Hem dayanıklı, hem de yüksek hasar verebiliyor. Duvar Delen (Q) + Saldırı ve Darp (R) kombosuyla baskınlarda da çok etkili. Vi'ın bu rehberini yeni ormana uygun şekilde güncelledik.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ


Avcı Palası


Can İksiri x2

ASIL EŞYALAR


Randuin'in Alâmeti


Malmortius'un Ağzı

OYUN ORTASI


Merkür'ün Adımları


İzci Yeli

OYUN SONU


Üçlü Kuvvet


Banshee'nin Duvağı

RÜNLER


GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ CEVHERİ x3
+2,25 saldırı gücü


GELİŞMİŞ SALDIRI GÜCÜ DAMGASI x9
+0,95 saldırı gücü


GELİŞMİŞ ZIRH MÜHRÜ x9
+1 zırh


GELİŞMİŞ BÜYÜ DİRENCİ NİŞANI x9
+1,34 büyü direnci





SALDIRI: 21

SAVUNMA: 9

İŞLEVSEL: 0

YETENEK YÜKSELTMELERİ





SİHİRMAYIN UZMANI
ZİGGS



Ardı arkası kesilmeyen bombaların ve alan etkili büyülerin ustası Ziggs, son zamanlarda biraz formdan düştü. Son yamalarla birlikte artık daha yavaş hareket ediyor. Seksek Bomba'nın (Q) etki alanı ufaldı, mana bedeli azaldı. Cehennem Bombası'nın (R) ise ileri kademelerdeki bekleme süresi arttı ki bu da oyun sonlarında daha az bomba demek. Her şeye rağmen Ziggs ile oynamak halen çok keyifli. Patlayıcı Lokumu (W) ile zıplayıp havadayken bomba atmayı becerenlere selam olsun.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ / **ASIL EŞYALAR**





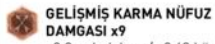
OYUN ORTASI / **OYUN SONU**



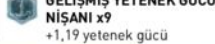


RÜNLER













YETENEK YÜKSELTMELERİ



GÜNAHKÂR KILIÇ
YASUO

Yasuo'yu seven ancak onunla oynamakta güçlük çekenlere kötü haberler getirdik: Gelen son yamalarla Yasuo'nun taban can değeri ve hareket hızı azaldı. Pasif yeteneğinden gelen kalkan süresi 1,5 saniyeden 1 saniyeye düşürüldü. Çelik Fırtına'nın (Q) düşük kademelerde bekleme süresi azalırken, Atılgan Kılıç'ın (E) ilave hasar üst limiti 4 yükte %100'den 2 yükte %50'ye düştü. Usta ellerde Yasuo halen çok tehlikeli bir şampiyon, ancak yeni başlayanları uyaralım: Yasuo ile oynamak zor.

EŞYALAR

BAŞLANGIÇ / **ASIL EŞYALAR**



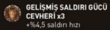


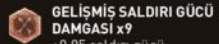
OYUN ORTASI / **OYUN SONU**

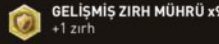


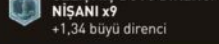


RÜNLER











YETENEK YÜKSELTMELERİ






"ÖLÜM DE RÜZGÂR GİBİ, HEP YANIBAŞIMDA."